
компьютерные игры
www.game
xe.ru
#01
2003
журнал
с этой
обложкой
комплектуется
CD-диском
game
.exe
4 601357 000055
game.exe #01'2003 (90)
RalliSport Challenge • Haegemonia • Hearts of Iron • «Завоевание Америки»
© C&C Computer Publishing Ltd.
Mistmare
ПАРИЖ
ОТКРЫТ
ПАСС РУКАМИ, И НА УЛИЦАХ УЖЕ СПЛОШНЫЕ ГАЛЛЫ (БОРМОЧУТ «БОНСУА» И «ГРАН МЕРСИ»), ЗА ОКНОМ ДРЕВНИЙ ЛАТИНСКИЙ КВАРТАЛ И ЖЕМЧУЖНЫЙ ЛЮКСЕМБУРГСКИЙ САД, В МУЗЕЕ Д'ОРСЭ ЛУЧШИЙ НА СВЕТЕ РЕНУАР, НА ТАРЕЛКАХ КРЕПЕРЫ И УТКИ В ИЗЮМЕ... стр. 37-56

компьютерные игры www.game-exe.ru

game .exe

#01 2003

журнал с этой обложкой комплектуется DVD-диском

4 601357 000055

Париж открыт

37-56

bonsoir

XIII

lutchshiy na svete Renoir

game.exe #01'2003 (90)

RalliSport Challenge ● Haegemonia ● Hearts of Iron ● «Завоевание Америки»

<Матрос М. Железняк>

matros-g@mtu-net.ru

Любой номер .EXE — событие в мире журналистики, но именно ноябрьский выпуск заставил меня сделать шаг к клавиатуре...
Самая первая публикация в тетрадке рецензий составила настолько противоречивое мнение, что я решил прочесть её повторно. Реплей ничуть не прояснил ситуации, лишь добавил к уже выявленным в материале наиболее загадочным словам, фразам и словосочетаниям новые, ещё более... Третье чтение происходило в обстановке делового вдумчивого вычленения загадок путем их отчёркивания прямо по живому журналу красной ручкой. Переписанные на отдельный листок знакомые, но не вполне понятные слова; слова условно знакомые; совсем незнакомые слова и загадочные словосочетания составили список из 38 (тридцати восьми) позиций.
В статье “Сплин” Александр “Наш Выбор” Вершинин был неудержим. Ему удалось так ярко (по меткому выражению Хрюна Моржова) “брызнуть” интеллектом и так виртуозно продемонстрировать читателям свою недюжинную эрудицию, что я решил не оставлять это дело на самотек, а, вооружившись поисковой системой <censored — найдётся всё!> и набором онлайн-энциклопедий <censored — река информации>, попытался, хотя бы отчасти, прояснить ситуацию.
Сразу скажу, что далеко не все загадки удалось разрешить. С одной стороны, это связано с тем, что я преднамеренно ограничился только двумя источниками информации, которые, хотя и претендуют на самодостаточность, не использовались мною на всю свою мощь. С другой — творчество г-на Скара оказалась столь бездонным, что на полное и доскональное исследование всего одной рецензии можно было затратить количество времени, стремящееся к бесконечности, а простое письмо в редакцию вполне могло превратиться в многотомный научно-исследовательский труд. Считаю своим долгом также сообщить, что с моей стороны было проявлено малодушие, а именно: повсеместно встречающиеся в тексте иностранные слова в оригинальном (латиницей) написании не принимались к рассмотрению (за редким исключением). В конце концов всякий уважающий себя .EXE-читатель просто обязан иметь дома англо-русский словарь и уметь им пользоваться.
Начнем с названия. До тех пор пока из динамиков радиоприемников не стал доноситься хит “Орбит без сахара”, слово это — признаюсь — было мне незнакомо. Однако творчество самой рок-группы давало недвусмысленную подсказку, и догадка оказалась верной: СПЛИН (англ. spleen) — ипохондрия, хандра, мрачные думы, подавленное настроение, уныние.
Слова “тосквемада” и “экстремадура” так и остались для меня полнейшей загадкой. Что означают эти наборы букв и что хотел сказать автор, выяснить не удалось. Слово “автоцентонной”, даже в различных склонениях и спряжениях, постигла та же участь. А вот с “ипохондрией” все оказалось куда проще: СЕНЕСТОПАТИЧЕСКИ-ИПОХОНДРИЧЕСКИЙ СИНДРОМ — наблюдается при неврозах, психопатиях, шизофрении, органических заболеваниях ЦНС, а также при различных депрессиях...
В другом подзаголовке автор применил расхожий штамп, или как, возможно, выразился бы он сам, устойчивый фразеологизм. И тут есть повод для размышлений. К месту ли была выбрана — безусловно сочная — фраза? КОНТИНУУМ (от лат. continuum — непрерывное) в математике — непрерывная совокупность, например, совокупность всех точек отрезка на прямой или всех точек прямой, эквивалентная совокупности всех действительных чисел.
Это толкование, на мой взгляд, никак не связано с повествованием автора. Но есть еще одно, слегка приподнимающее завесу таинственности: КОНТИНУУМ растительности — непрерывность растительного покрова; проявляется в постепенном переходе от одного растительного сообщества к другому при их соседстве (пространственный К.) и при смене одного сообщества другим во времени (временной К.). Но при чем здесь растительность?!
Так, полные сомнений и раздумий, переходим непосредственно к тексту.
ПРУСТ (Proust) Марсель (1871 — 1922) — французский писатель. Представитель модернизма. В романе “В поисках утраченного времени” внутренняя жизнь героя показана как “поток сознания” — через цепь прихотливых, разветвленных ассоциаций, обнаруживая недостоверность и относительность его представлений о себе и о мире, данном, в свою очередь, в импрессионистическом преломлении.
О как! “Мощно задвинул! Внушает!”
ТЕНЁТА (устар.) — 1. Сети для ловли зверей. // перен. То, что мешает свободе действий, угнетает, подавляет. 2. То же, что паутина.
Но почему они (тенета) воющие? И где находится этот Фелвуд? (Где находится Булонский лес приблизительно понятно.)
Далее следуют “казуалы”, “сиквелы” и “аддоны” — слова условно понятные, но поиски конкретных толкований этих заимствований из иностранных языков никакого результата не дали. Однако: КАЗУАЛЬНЫЙ — обусловленный каким-л. случаем, не поддающийся обобщению; случайный. К чему бы это?!
ХАРИЗМА (греч. charisma — милость, божественный дар) — бытующее представление об особой одаренности, исключительности, непогрешимости кого-либо. Харизматический лидер — человек, наделённый в глазах его последователей авторитетом, основанным исключительно на качествах его личности — мудрости, героизме. Харизматическими лидерами можно назвать и Иисуса Христа, и Адольфа Гитлера.
Для общего образования очень полезно знать, как именно “в миру” трактуется расхожее в КИ понятие.
HAUTE COUTURE — читается как “от’кутюр”, а отнюдь не как “хэут коуча”. Здесь Александр блеснул своим знанием французского. А “от’кутюр” — это высокая мода. И ничего более.
А где высокая мода, там и до бомонда рукой подать: БОМОНД (устар.) — верхушка общества, высший свет.
ПУНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ — три войны между римлянами и карфагенянами (“пунами”, т.е. финикиянами), продолжавшиеся, с перерывами, с 264 по 146 год до нашей эры за господство в Средиземноморье. Завершились победой Рима.
Почему во время этих войн творился “пунический героический БЕСПРЕДЕЛ”, ни ранее по тексту, ни далее ответа нет. Но фраза, да и все предложение, частью которого она является, просто невероятны и блистательны по своей вычурности. БравО!
ВЕРБАЛЬНЫЙ (лат. verbalis) — словесный, устный, относящийся к речи.
С удивлением обнаружив, что ЭКЗЕРСИС (франц. exercice — развивать путём упражнений) — система упражнений для совершенствования техники (в танцах, музыке), плавно подходим к самому интересному.
Все мы с детства знаем (и именно в этом контексте, скорее всего, развивалась мысль автора), что АРГОНАВТЫ (“плы-

вущие на “Арго”) — в мифах древних греков участники плавания на корабле “Арго” за золотым руном, которое охранял дракон, в страну колхов Эю (или Колхиду). Корабль был построен с помощью богини Афины. Уверен, немногие знают, что это еще и АРГОНАВТЫ — род головоногих моллюсков отряда осьминогов. Самки аргонавтов живут в раковине (диаметр до 20 см); самцы мелкие, без раковины. Несколько видов, в тропических морях. Иногда аргонавтов называют кораабликами.
Мелкие, понимаешь, самцы-то. И без раковины, ну!
Но это были всего лишь закуска и первое блюдо.
На второе: “АРГОНАВТ” (Argonaut) — кодовое название Ялтинской встречи “Большой тройки” — руководителей трех государств — членов антигитлеровской коалиции (Рузвельт, Сталин, Черчилль), использовавшееся в их секретной переписке...
Что такое (или кто такой?) “голем”, знают все играющие в КИ. Однако истинное происхождение этого слова оказалось для меня научным открытием. ГОЛЕМ (“неоформленное тело”) — в еврейских фольклорных преданиях оживляемый магическими средствами глиняный великан, который послушно исполняет порученную ему работу, но может выйти из-под контроля своего создателя и погубить его.
“Так вот ты какой — северный олень!!!” Не ледяной, не огненный и даже не каменный, а всего лишь глиняный.
ДУАЛИЗМ (от лат. dualis — двойственный) — религиозное и философское учение, исходящее из признания равноправными двух начал — духа и материи, добра и зла и т.п. Противостоит монизму, разновидность плюрализма.
Здесь Александр не в бровь, а в глаз: по здравому размышлению и открытию таинства слова “дуализм”, женское естество — умри, по-другому не назовешь.
Изощренное слово “фразеологизм” — это всего-навсего:
ФРАЗЕОЛОГИЗМ (фразеологическая единица, идиома) — устойчивый оборот речи, свойственный определенному языку и потому дословно не переводимый на другие языки, имеющий самостоятельное значение (в большинстве случаев — переносно-образное), которое в целом не является суммой значений входящих в него слов. Например: “собаку съесть”.
ДЕСНИЦА (устар.) — правая рука, иногда вообще рука (“карающая десница правосудия”).
Далее автор применяет уничижительный оборот слова, которое филологи обозначают как ТОЛСТОВСТВО: религиозно-этическое учение Л.Н.Толстого, основывающееся на христианских идеях непротивления злу насилием, на отрицательном отношении к цивилизации, на идеализации крестьянского быта и резкой критике современного ему государственного устройства.
“Без отрисованного протагониста — все мимо”. Проверяем:
ПРОТАГОНИСТ — 1. Актер в древнегреческом театре, исполнявший главные роли в трагедии или комедии. 2. Главное действующее лицо в художественном произведении, обычно драме.
Согласимся.
КАБАЛЬЕРО — 1. Рыцарь, дворянин (в средние века в Испании). 2. Употр. как обращение или форма вежливого упоминания по отношению к мужчине в Испании и некоторых других испаноязычных странах.
Что-то подобное и представлялось. А вот прямая противоположность кабальеро — брутальный и колюче небритый “мучачос”, фигура, видимо, столь незначительная, пахнущая дешевыми сигариллами и третьесортной текилой, в целом невоспитанная и вообще отрицательная настолько, что отсутствует в базах данных.
Хорошо конечно, что Александр снабдил текст японской фразой в русской транскрипции и не стал истязать читателей иероглифами. Плохо то, что забыл хотя бы намекнуть на значение звучного восклицания: “Хонто ни!”.
За шесть лет моего знакомства с полиграфическим изделием, которым рулит г-н Исупов, я ловил себя на мысли, что мне (порою) интереснее узнать, ЧТО и — главное — КАК напишет об ЭТОМ Game.EXE, чем самому (иногда) играть в ЭТО. Парадокс!

Здравствуйте!
Особенно вновь вы, Олег Михайлович!
Как и обещал, еще одна идея небольшого размера, которой мне хотелось бы с вами поделиться.
С одной стороны, налицо тенденция усложнения экономических стратегий (я имею в виду КИ — e.g. “Капитализм”, “Virtual U” и т.д.), каждая новая игра требует все более глубокого изучения, число параметров используемых моделей непрерывно растет.
С другой стороны, в настоящих учетных системах (ERP: R/3, Oracle Applications, Baan и др.) идет битва за визуализацию данных. В системах OLAP можно посмотреть анализируемые данные так и эдак, построить график зависимости того от этого, этих двух от тех трех с учетом сезонных колебаний.
Но видели бы вы, любезный Олег Михайлович, тоску на лицах менеджмента при виде всей этой визуализированной цифири... Данных очень много, и требуются нетривиальные усилия, чтобы вспомнить, что НПЗ в Рязани (отчет #17) завален сырьем, а независимо от этого завод в Невинномысске (отчет #54) срывает производство покрышек из-за недостачи сырья, требуя его приобретения у конкурентов. На развязывание подобных узлов сажают целые отделы аналитиков.
Наконец-то я подобрался к самой идее. Она проста: пора соединить обкатанный на экономически безграмотных игроках интерфейс экономических стратегический и ERP. Директору крупной компании гораздо удобнее (по моему мнению) видеть свои заводы в виде пиктограмм на карте. Подведя мышку к центру ответственности (завод, офис, сбытовая организация...), он увидит выжимку из важнейших финансовых показателей (их, между прочим, всего 10-15 для каждого вида предприятий, можно уместить в маленьком окошке).
А захочет углубляться — пусть получает развернутые отчеты.
И благодаря “игровой визуализации” он увидит полную картину деятельности (если она вообще есть — в России этот вопрос главный): отмеченные красным заводы в Рязани и Невинномысске; выкрашенный желтым банк-кредитор, через месяц ожидающий выплаты по кредитам; желтого же поставщика, срывавшего несколько раз сроки поставок... А значит — сразу будет знать, каких замов вызывать на ковер, а кого нет нужды дергать.
Более того, инициировать закупки сырья можно простым переносом игрушечного бочонка с нефтью из хранилища поставщика на свой игрушечный заводик. Конкретные параметры будут введены потом — в “серьезной части” учетной системы исполнителями, но принятие высокоуровневого управленческого решения должно происходить на качественном уровне.
Дело в том, что начальники не любят, когда им морочат голову соображениями типа “рельсы “А” делают из стали 40Х, они хуже, зато дешевле, но в Новокузнецке; рельсы “Б” из стали 40ХГС, они дороже, зато в Магнитогорске. А еще есть японские рельсы “Ё”, которые вообще не подвержены коррозии, но стоят как весь Магнитогорский металлургический комбинат”. Директор ведь не знает, все ли факторы ему перечислили, какие из них важнее. Он отдать предпочтение той или иной марке стали в принципе не может. Он выбирает сроки и деньги. То есть использует простую модель. Так нужно ему помочь, визуализировать ее, сделать человеческой и наглядной!
Так вот... Пущай Тревор Чан (вас-то он послушает) свяжется с компанией SAP и напишет раз в жизни нечто полезное. Должен же быть от КИ какой-то прок человечеству!

<Илья Сирота>
ilya_sirota@mail.ru

Новости





Изобретательность задаром

Эдик Кастилло ставит Толкиена — Толкиен уходит в онлайн — Гейтс испугавшийся — Мейер осетеневший — Wolfenstein обретает аддон — NWN погрязла в дополнениях — Экс-BIS (ныне Troika) вновь по уши в креативе — Разное.



Эдик и Профессор
Еще октябрьская новостная колонка трубила о выведении Black Label Games, милейшего отпрыска спарившихся краснознаменных стардестройеров Vivendi/Universal. В рядах нянек карапуза к нашей вящей радости оказался душка Эдик, в миру Эд дель Кастилло (Ed del Castillo), друг вождя Серого Зада и всех стратегов планеты. Радуйтесь. War of the Ring RTS, глобальная стратегия по мотивам книжной лицензии, разудало куется в лубочных мастерских локального Казад-Дума, студии Liquid Entertainment. На наши незаданные вопросы отвечает сам Эдик: "Любовь. Мы делаем эту RTS потому, что питаем горячее чувство к миру Средиземья... Играть можно за Добро и за Зло... Юниты набирают уровни: вот вам тролль 5 левела!.. Нет, никаких ремиксов на тему книги. Это священный талмуд, и мы меньше всего желаем осквернить его грубым переложением на стратегический лад..." Похвальная пиар-щепетильность Эдика, разумеется, не гарантирует ничего, даже релиза в обещанном 2004 году. Остается лишь уповать на матушку Microsoft — а дело вот в чем:

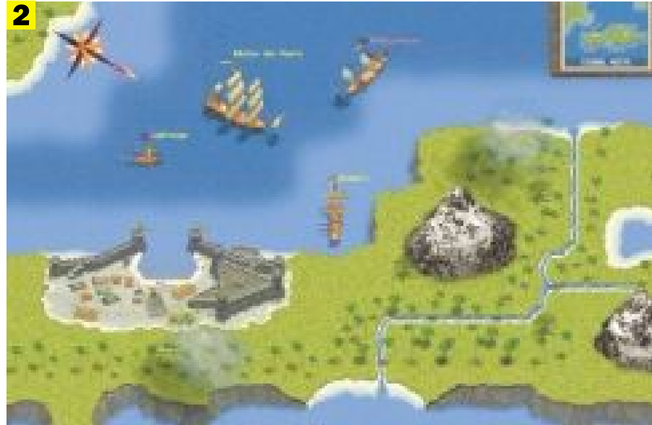
Гейтс и пираты
Turbine Software занимается многопользовательской онлайновой РПГ по мотивам "Властелина Колец". Какой из многочисленных лицензий ответствуют эти мотивы, доподлинно неизвестно. Тем не менее Middle Earth Online отважно претендует на внимание MMO-фриков, желающих променять свой Evercrack, "Анархию" или Blighty, как ныне модно величать родину короля Артура и столовых рыцарей, на фэнтезийный круглосуточный мир Толкиена в трактовке Microsoft и Вильяма Гейтса лично.
Для затравки всем желающим предлагается создавать собственные fellowships, партии числом до девяти человек, вступать в онлайновые браки и вообще чувствовать себя как в Нескучном или Александровском. Microsoft изменила бы себе, зажигай она лишь пряники, без кнутов. В данном случае шутка заключается в новой биллинговой системе, уже внедренной Turbine и Microsoft в Asheron's Call 2, которая намедни стартовала. Понимаете, даже если у вас есть настоящая кредитная карта, существует цельнометаллическая вероятность, что вы не сможете приобщиться к мистериям онлайновых оргий. Пациенты, чьи кредитки не базируются в суверенных США, Англии, Франции, Германии, Канаде, Италии, Нидерландах, Испании и Японии, могут расслабиться и гипс не снимать. В рамках кампании по борьбе с самым лучшим пиратством в мире ваша драгоценная Visa или Mastercard с большой вероятностью будет отвергнута. Ведь в Колумбии каждый житель — кокаиновый барон, а в России — пиратский капитан. Йо-хо-хо! Свистать всех наверх! Ставь стаксель на брамсель!

Мейер и Веб
Ну а мир онлайновых пиратов с нетерпением ожидает подкрепления из Старого Света. Нет, речь не о грузе свежих ISO или партии DVD-райтеров. Просто несколько программистов взяли на себя смелость любовно подправить код хитовых Pirates! тысяча девятьсот черт знает какого года, выведя всеобщих любимцев в бурные воды онлайна. Проект называется World of Pirates (www.worldofpirates.com) и как раз находится в стадии горячего бета-тестирования. Приложенные скриншоты не на шутку испытывают кардиовыкладки старого морского волка. Ваше слово, товарищ Мейер.

Дети и Вульф
Волчья стая между тем полнится свежей кровью. Помните Return to Castle Wolfen-stein? Приветствуйте новую главу саги Wolfenstein: Enemy Territory, она же "ultimate WWII squad-based combat game". Рубка сучков и колка дров поручена юным, энергичным и практически безвестным художникам: Splash Damage Ltd (www.splashdamage.com) и Mad Doc Software (www.maddocsoftware). Фашистов снова давят на вольных просторах меж Египтом и Восточной Европой. Развлекаться этим предлагается, извините, группами. Уровень головной боли делает качественный



1



2

À Персонажи, отягощенные полновесными орудиями труда, подтягиваются к офисам Microsoft из Африки, Азии, Южной Америки и останков Европы. “Так кто здесь расист и не любит страны третьего мира?” (Asheron’s Call 2.)

Á Насколько большой должна быть карта, чтобы на ней поместились все желающие стать карибскими пиратами? Дорогие авторы, можете смело моделировать карту земшара. (World of Pirates.)

скачок с прибытием в ваше распоряжение группы юных бойцов из буденновских войск. Ведомые компьютерным недоразумом пионеры приложат максимум усилий, чтобы сложить буйны головы под первыми пулями оппортунистов. Вам положено препятствовать. За выдающиеся успехи на ваших погонах приумножатся звезды, в меню — специальные умения, а в командирский карман начнут телепортироваться минометы в обнимку с катюшами. Лакомый аддон грозит вторжением к весне 2003 года.

BioWare и косоглазие

Домашний игробарометр показывает: вскоре мы не сможем и шагу ступить, со смачным хрустом не раздавив два-три аддончика. Неординарную продуктивность в данном направлении развили идейные последователи Генри Форда из BioWare. Два официальных аддона и совершенно бесплатная мыльная опера — это, по-вашему, нормально? Первый коммерческий получил имя Shadows of Undrentide. Длительность: 30 часов. Личные данные второго неизвестны. Но гораздо более соблазнителен (с любой точки зрения) проект The Witch’s Wake (http://nwn.bioware.com/downloads/module_witchwake1.html). Его автор, дизайнер Роб Бартел (Rob Bartel), в чьем портофолио красуется почетный официальный уровень Charwood, обещает все счастья ролевого мира. BioWare смогла позволить себе спонсорски поддерживать творчество Роба, обещающего выкладываться по вышеуказанному линку с завидной периодичностью и совершенно бесплатно. Определенно, The Witch’s Wake заслуживает отдельного доброго слова в следующих “Голосах”: в планах Роба сквозит натуральный коммунизм и сильное косоглазие в сторону Planescape: Torment. Если волшебные два-слова-и-двоеточие будоражат вас почище коктейля “Годзилла”, добавим: никакого XP за убитых монстров, многоразовые смерти и путешествия в лимб, отшибленная память. Что, заработали моторчики?!

Давыдов и обморок

Не у вас одних. Troika Tovarischei, ответственных за Arcanum, по слухам, вновь взялась за ум. И не чей-нибудь, а Гари Гигакса (Gary Gygax), демиурга всея D&D и классического модуля The Temple of Elemental Evil, датированного ровно 1985 годом. В паблишеры очередному детищу “Тройки” прочат Infogrames, французов приличных и ни в чем не замеченных. С комментарием “Истоки, блн, мамародная!” впечатлительный .EXE-ответсек падает в восторженный обморок. Причины для действительно есть: оно обещает быть тактически-походовым.

Счастье и цифры

Заключительное мимолетное... В Германии вышел Gothic 2. 3DO вновь потянула HOMM за вымя, откуда немедленно вывалился аддон для HOMM4 — Winds of War. Activision зачем-то купила главдизайнера Age of Empires и его Stainless Steel Software со всеми потрохами на много лет вперед. Фанаты Warhammer 40.000 решают, грустить им или радоваться: THQ работает над честно лицензионной FPS Fire Warrior, в которой 17 уровней, 22 врага и 16 видов оружия. Счастье, безусловно, в цифрах. ◘

Versus

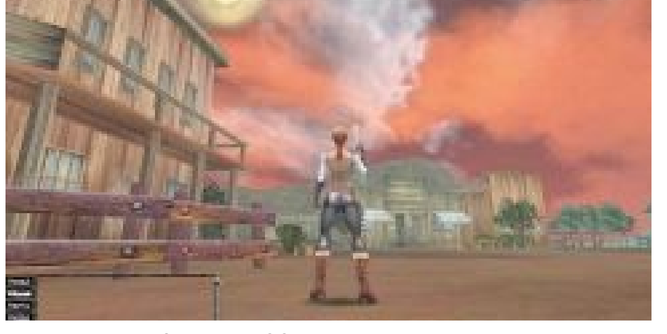
Зимой с.г. в стадию бета-тестирования вступит Priest, многопользовательская ролевая игра с самой убойной жанровой характеристикой всех времен и народов (а уж мы-то этих характеристик повидали!). Как единым духом отбарабанено на официальном сайте, то будет «non-medieval, non-fantasy hardgore (sic!) action/horror full 3D massively multiplayer online RPG!!!».



The Good, the Bad and the Ugly

Очевидно, журналу придется делать операцию по расширению соответствующего жанрового органа. А изящное родовое клеймо, должно быть, обрело подобную мощь лишь в буквальном переводе с корейского: JC Entertainment с давних пор заправляет круглосуточными сетевыми побоищами в Южной Корее и даже немножко Китае, а ее Priest — последнее достижение ролевой онлайновой мысли — изготовлен по мотивам национальных комиксов. Что, конечно же, поднимает любопытные вопросы о его доступности широкой публике...

Ужас какой: понадобились азиатские графические новеллы, дабы среди MMORPG завелась хотя бы одна о Диком Западе. Да и вообще — ни одного ковбойского экшена с опаленного солнцем Outlaws 1997 года! Что это за многомиллиардная индустрия, простите? Где наш "Непрощенный"? "Стреляющий"? "Хороший, плохой, злой"?.. Замысел разработчиков и авторов комиксов ближе к последнему: эпическая доза жесточайшего насилия в декорациях фронтира (городишко, пустыня, кладбище) с крупными конфликтующими фракциями. Но в сюжете силен и мистический элемент. Несмотря на всю онлайновость, у Priest имеется



À Дамы-ганфайтерши не пользуются особым успехом у широкой публики (помните провал "Быстрого и мертвого"?). А эта еще и с шерифской звездой! Впрочем, как доказала Шарон Стоун, на самом деле все решает не пол, а количество "пресловутости"...

Á Вперемешку с револьверами и винчестерами в Priest используются мечи, топоры, кувалды, архаичные бензопилы (!) и прочие проржавевшие элементы, оставшиеся от фэнтези-антуража. Главным образом — для истребления надоедливых зомби. Кроме вестерна, это все-таки еще и игра ужасов. Сработает ли?

Priest
www.gamepriest.com
жанр: MMORPG
дата выхода: 1 квартал 2003 года.
разработчик и издатель:
JC Entertainment (www.jceworld.com)

не только сценарий, но и главный герой (!) — некий утративший веру священник, запродавший душу злобному павшему архангелу. Каждый игрок следует по его стопам, претерпевает одно за другим все отображенные в оригинальных книжках испытания (секретные сообщества, секты, мистицизмъ и воскрешение трупов)...
Вообще говоря, пропагандируемая в Priest система взаимоотношений между обвешанными революверами пользователями и NPC по меньшей мере уникальна. Она вызывает у меня чувство совершенно детского восторга. Понимаете, в нормальных MMORPG пэ-киллеров не любят. С ними борются, их выкорчевывают с корнем. Изгоняют из городов, лишают привилегий, травят целыми кланами... И только в Priest, впервые в истории РПГ, пэ-киллеры станут героями. Таковы животворные традиции вестерна, будь то хоть японский "Трайган", хоть "Быстрый и мертвый" или "Версус" Сэма Рэйми. Создатели намеренно сталкивают игроков лбами на пустынных улицах, а затаившиеся по церквям и салунам NPC следят за противостоянием, затаив дыхание. Блистательная идея! Желаете набрать очки опыта? Ориентируйтесь на число зарубок на рукоятке кольта или прикладе винчестера... Каждая — не бездушный монстр, зарезанный в темной пещере, а бродивший по улицам и дышавший, к чему-то стремившийся игрок, честно подстреленный на дуэли или же в спину из засады.

Once upon a Time in the West

На выбор 30 одноглазых, одноруких, покрытых шрамами персонажей (как в фильме "Обливион"!), 12 пропитанных виски и кровью городов, бескрайние карты и враждующие кланы, их оккупирующие... Чистая музыка. Еще можно добывать золото и те ценные ресурсы, от которых зависит количество циркулирующего по миру Priest пороха и пуль. Сколачивать на этом маленькое состояние и уходить на покой, уезжать из этого странного, залитого безжалостным светом пустынного края (подробности движка пока не разглашаются. Но вы посмотрите на картинки. Далеко, далеко не Outlaws: Handful of Missions!) за океан, чтобы разбогатеть, торгуя там мануфактурой.
В перестрелках постараются соблюсти весь возможный реализм: используемый JC Entertainment термин "delicate maneuverability" заставляет вспомнить Raven Shield и тамошние сверхточные прицельные сетки. Есть скиллы и очки персональной меткости. Есть мистические артефакты, помогающие склонить чашу весов в свою сторону во время дуэли, но бесполезные против выстрела в спину. Разработчики всячески приветствуют образование тесных преступных сообществ, в атмосфере которых вероятность подобного прискорбного инцидента сведена к минимуму. Три класса персонажей: ковбои, шерифы и стрелки, облагодетельствованные параметром "пресловутость" (notoriety)... О чем еще мечтать-то, господа?!. Помните открывающий слоган первого вестерна Сержио Леоне? "Там, где жизнь ничего не стоит, смерть иногда имеет свою цену. Вот почему появились охотники за головами".

Фраг Сибирский.

Уехать по-английски

Прокатимся? По Чэринг Кросс Роуд к Трафальгарской площади, свернем на Уайтхолл (на этой знаменитой улице расположены британские правительственные учреждения), мимо Сэнт-Джэймс Парк...



Lotus Challenge

www.lotuschallenge.com
жанр: Автогонки, спущенные с привязи
дата выхода: Март 2003 г.
разработчик: Kuju (www.kuju.com)
издатель: Xicat Interactive (www.xicat.com)

Lotus Extravaganza

... и вот мы на месте — Бакинэм Пэлис (именно так нас учили в школе произносить название резиденции английских монархов). Этот чудесный маршрут и еще пару десятков экскурсий по достопримечательным и просто живописным местам разных стран предлагает нам туристическое бюро Kuju. Но в какую бы точку земного шара мы ни направились вместе с сотрудниками этой компании, средство передвижения останется неизменным: красивая быстрая английская машина, но не "Ягуар", а прекрасный "Лотос".
Почти все модели автомобилей, выпущенные Group Lotus Plc за 50 лет своего существования, будут воссозданы в этой игре, и несложно догадаться, чей пример был наукой нашим разработчикам. Ничего предосудительного в этом, по-моему, нет. Ведь Electronic Arts не дает нам повода надеяться на скорый выход игры-мифа NFS: Ferrari Extravaganza, а значит, появление идейного последователя Porsche Unleashed за пределами офиса EA было вопросом времени.
Впрочем, то, что игра разрабатывается "под впечатлением от Porsche Unleashed" (это, конечно, некоторое преувеличение, так как проект уже не молод: он должен



1

À **В недавнем прошлом машина Джеймса Бонда.**
Á **Разработчики говорят, что покореженные кузовные панели — далеко не самые серьезные последствия аварий.**



2

был появиться на PS2 еще в 2001 году, но впадение Virgin, тогдашнего публикатора игры, в экономическую кому дело застопорило...), вовсе не значит, что в ней будет мало оригинального. Начнем с того, что в число обещанных тридцати семи машин войдут не только серийные авто от коллекционных экземпляров до последних новинок (само собой, включая знаменитостей Esprit, Lotus 7, 340R и Elise). Изюминка модельного ряда — концепт-кары, два из которых были спроектированы лотосовскими дизайнерами специально для игры. Но главное в том, что нас попотчуют машинами из мира Grand Prix. Ведь Lotus Team — одна из коренных формульных конюшен (ныне, к сожалению, в Больших Призах не участвующая). Попробовали бы разработчики не включить в игру формульные болиды!

В жанре Racing с некоторых пор преобладают виртуальные авто, созданные только для любования. Из всех передряг эти машины имеют обыкновение выбираться пусть и не совсем целыми, но абсолютно невредимыми. И дело даже не в том, что автопроизводители всегда с большой неохотой дают "лицензию на убийство" своих драгоценных. Скорее разработчики уверены, что правдивая хрупкость машин вряд ли входит в wish list среднестатистического покупателя. Тем не менее создатели Lotus Challenge идут другим путем, позволяя водителю-маньяку не только царапать и мять кузов бедной машины, но и буквально отрывать от нее куски: крылья, бамперы и даже колеса. Последняя деталь, вероятно, снимает все вопросы относительно того, будут ли повреждения сказываться на поведении машины.

Гонка имени Грауэрмана

По заверениям представителей Kuju, настройка автомобильной физики велась при участии водителей-экспертов из "Лотоса". При этом одним из главных достоинств своей игры авторы считают возможность точного управления машиной без использования спецконтроллеров. Это плохой знак. С другой стороны, вот какое интересное свойство будет привито автомобилям: после прогулок по обочинам рисунок протектора на наших колесах будет забиваться песком, травой, грязью, что незамедлительно скажется на управляемости, а после пары километров пробега по асфальту резина снова придет в норму. Вещь! Может, тогда и со спецконтроллерами пронесет?..

Как и в Porsche Unleashed, геймплей в Lotus Challenge не будет ограничиваться только гонками. В игру будет включен режим, аналогичный популярной народной забаве Factory Driver, где нам необходимо использовать приемы активного вождения и демонстрировать виртуозное владение автомобилем. Но и здесь идеи EA получили дальнейшее развитие: нам доведется выступать в роли каскадеров на съемках голливудских блокбастеров и рекламных роликов, а также, следуя некоей сюжетной линии, выполнять скоростную доставку "беременных женщин в родильные дома Токио" и периодически "удирать от моторизированных папарацци с VIP-пассажиром на заднем сиденье". Консольная сущность, что с нее взять...

Павел Ёлшин.

Новая могила

Старый-престарый кинотэглайн «Индиана Джонс и приключение суть синонимы» в нашем индустриальном ракурсе приобрел совершенно особое значение.

Джонс. Индиана Джонс

Действительно, имя слегка подзабытого археолога-гробокопателя позолотили две превосходные адвенчуры на ПК — квесты того прекрасного времени, когда аудиторию Lucasfilm Games (LucasArts) всерьез волновали как порядковый номер очередного крестового похода, так и судьба затаившейся Атлантиды. А вот едва не вычеркнул из истории человечества — озиравшийся на консоли экшен.

Вы помните "Индиану Джонса и инфернальную машину"? А вот вы? Самым достойным элементом сей приключенческой игроленты ужасов была иллюстрация на коробке, принадлежащая кисти того самого художника, что исполнил легендарные постеры к оригинальным фильмам (сейчас они украшают обложки каждого коллекционного набора видеокассет или лазерных дисков — до DVD трилогия так и не добралась). Этот же монстр кисти и мастер смешения Харрисона Форда, "мессершмиттов", германских офицеров, красивых девушек и китайских терракотовых воинов на одном листе бумаги приглашен к сотрудничеству разработчиками Indiana Jones and the Emperor's Tomb — финальной, самой ожидаемой (обещали выпустить еще осенью!) инсталляции в компьютерной линейке Джонсов. Думаю, уж эту новость всем без исключения приятно слышать. Хоть что-то в проклятой египетскими богами action/adventure стопроцент-



1

Indiana Jones and the Emperor's Tomb
www.lucasarts.com/products/indiana/gameinfo.htm
жанр: Action/adventure
дата выхода: Весна 2003 г.
разработчик: The Collective (www.collectivestudios.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

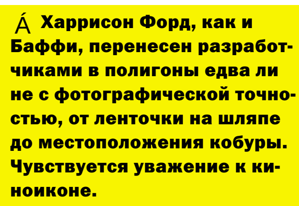


2



3

À Замечательное освещение локации заставляет вспомнить о легендарном эпизоде с картографической комнатой из "Охотников за потерянным ковчегом". Самая квестовая сцена во всей серии! А если еще и музыка не подкачает (побольше Вильямса!). Ох, как же дождаться-то...



Á Харрисон Форд, как и Баффи, перенесен разработчиками в полигоны едва ли не с фотографической точностью, от ленточки на шляпе до местоположения кобуры. Чувствуется уважение к киноиконе.

Â С такими вот моментами у "Гробницы императора" есть все шансы стать абсолютной классикой жанра.

но не подведет…
Но — выше нос! Строит "Джонса и гробницу императора" (как вам известно — ибо писали) калифорнийский творческий "Коллектив" — The Collective, совсем недавно выпустивший на Xbox замечательную вещь по лицензии на убийство Баффи. Серьезно: яркий и веселый кунфу-экшен на пепельно унылой платформе, какову покупают лишь законченные зануды. Вот и Инди, по примеру Баффи, нынче полагается на апперкот, левый прямой и правый хук гораздо больше, нежели на хлыст и револьвер. На драках "Коллектив" уже сделал себя имя и небольшое состояние: собственный ноу-хау-мотор (физический), анимация и синхронизация движений, как у лучших постановщиков трюков в Голливуде, выверенное положение камеры (она смещена на каких-то полсантиметра в сторону и вверх, но благодаря этому мы наблюдаем роскошный мордобой, а не пыльную спину персонажа)… Иксбоксовая Баффи весьма лихо истребляла кровососов при помощи отломанных от столов ножек, лопат, всевозможных клиньев и щепок, оставшихся от антикварного кресла… всего, словом, что только под руку подворачивалось, к ужасу сторонников организации "Спасем вампиров для благодарных потомков!". И Джонс наш тоже целиком за импровизированное оружие и подручные средства. Бросайте бочки и корзины в немецких агентов, разгоняйте шестом боевиков триады "Черный (не красный) дракон", а для самых гадких ребят вроде барона фон Бека где-нибудь и вовсе заготовлен большущий пропеллер.

Их будет четыре
Драки — в перерывах между гонками на рикшах по улицам Гонконга и прыжками через пасти цейлонских аллигаторов. Двадцать сгруппированных вокруг гробницы первого императора Китая уровней… 1935 год… погоня за мистической черной жемчужиной… да-да… замок в Праге… затопленный дворец в Стамбуле… (отчаянно красивый скриншот!)… я всегда засыпала на пересказах сюжетов фильмов про Индиану Джонса. Вот уж где феномен так феномен. Не удержусь, процитирую дежурного западного коллегу: "В общей своей массе археология — процесс выкапывания и очищения кисточкой осколков глиняных горшков. Джонс же следует по несколько менее известному направлению этой славной науки. Оно называется "Избиение нацистов в поисках мифических артефактов". Такой курс, как мы выяснили, предлагают только самые лучшие колледжи".
Впрочем, все зависит от таланта каждого коллектива авторов в отдельности: на одном и том же материале выросли и Raiders of the Lost Ark, и Лара Крофт.
Возможно, кого-то заинтересует опубликованный на сайте IMDB (www.imdb.com) список абсолютно необходимых каждому настоящему поклоннику Джонса вещей: характерная шляпа (40 долларов), коричневая кожаная куртка (250 долларов), дешевый поддельный хлыст (5 долларов), нож "Полковник Боуи" (280 долларов), десяток книг про Индиану Джонса (по 10 долларов каждая), тематический пинбольный автомат (5 тысяч долларов) и три игры про Индиану Джонса (от 12 до 60 долларов). Ну что же, в мае 2003 г. их будет уже четыре.

Маша Ариманова.

Итальянская кровь

«В тот год поздним летом мы стояли в деревне, в домике, откуда видны были река и равнина, а за ними горы. По дороге мимо домика шли войска, и...» Ох, прошу прощения! Ошибся войной.



Battlefield 1942: Road to Rome
www.battlefield1942.com
жанр: Тактический шутер
дата выхода: 1 квартал 2003 г.
разработчик: Digital Illusions (www.dice.se)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Рай для инженеров
Уж не знаю, честно ли со стороны Digital Illusions и EA гордо выкатывать на рынок в самом начале 2003 года аддон из шести итальянских карт к МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ игре. Разработчики коммерческих дополнений к тем же Flashpoint и Ghost Recon по крайней мере создали замечательные сложные одиночные кампании и сценарии к ним. A Road to Rome, если хорошенько подумать,



не аддон, а просто этакий патч-переросток...
Штыки дадут крепить к винтовкам, видите ли... ОК! Восемь кургузых броненосцев вдобавок к тридцати оригинальным машинам погибели. Всю жизнь мечтал! Итальянская винтовка "Бреда" и английский до ствольной коробки "Стэн" как оружие нового поколения. Не смешно ли? С каких это пор в Battlefield 1942 можно отличить одну винтовку от другой?! Байонетам в Battlefield найдется одно применение — в качестве репеллента супротив назойливых вражеских медиков. С точки зрения тактики? Очень много леса — следовательно, на новых картах воцарится сущий рай для инженеров, любителей угнать подраненный танк в чащу, залатать его там, вдали от посторонних глаз, и вернуться в бой на новеньком блестящем агрегате, рассылая снаряды мщения. Бомбардировщики с прикрытием... Вообще говоря, в оригинале имелась карта словно бы из заявленного набора: операция Market Garden, помните? Одна из самых неиграбельных. Полнейшее торжество пилотов и зенитчиков. Доблестная британская пехота не раз помянет аддон добрым словом, скрываясь от воющей смерти в грудах щебня и штукатурки, в домах с разрушенными стенами... Вот такие радужные перспективы у итальянской кампании.

À "Москит" (правда, же?) во всей красе. А с моста открывается шикарный сицилийский вид, равно как и широкий сектор обстрела...

Á Глупо уехать из Палермо без группового фото на память, правда?

Â Пушек в Италии такое количество, что Battlefield рискует превратиться в трехмерный аналог самой лучшей многопользовательской игры всех времен и народов Worms.

Ã Почему-то на картинках я всегда отождествляю себя с теми парнями внизу... Наверное, потому, что в реальной игре никогда парнем наверху не оказываюсь.







Последний день Помпеи

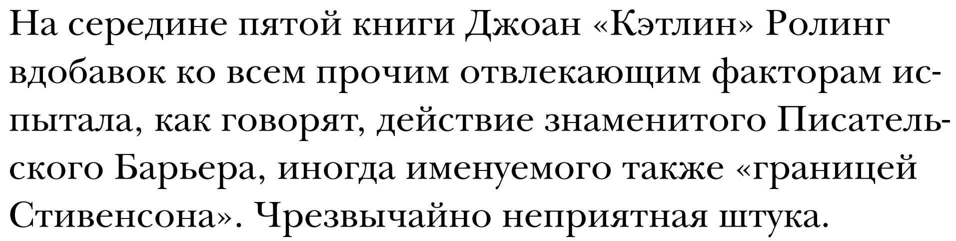
Но, коллеги, шесть карт... Шесть карт к Battlefield от дизайнеров Digital Illusions — это очень, очень много. Никто нам больше такого в многопользовательских тактических шутерах не нарисует. И уж тем более не позволит пролететь, сидя за штурвалом, над... Битва за Сицилию: противотанковые орудия в каштановых рощах, итальянские снайперы в незнакомой униформе с яркими красными нашивками прячутся в симпатичных садиках вокруг аккуратных белых домов, британские бомбардировщики "Москит" звенят над сочными полями и виноградниками. Стычка в Торре-Аннунциате, местечке близ Неаполя: поваленные средиземноморские дубки, засыпанный железнодорожный туннель на Рим, погнутое железо моста через речку Селе. На горизонте — Везувий. Под жизнерадостными зелеными текстурами — Помпеи. Или знаменитое сражение в Кассино! Монастырь на горе смоделирован с не меньшей лихостью, чем развалины Харькова или Курска, и служит великолепным ориентиром для артиллеристов. Смотрите скриншоты! Произведения искусства. На наших стенах солнечные открытки из Италии займут достойное место между слайдами Иво Джимы и групповыми снимками на фоне рейхстага. Наконец-то Хемингуэй функционирует в полном онлайновом режиме! На каждом романе-сервере шестьдесят четыре персонажа только и мечтают о том, чтобы сказать "прощай" своему новому оружию. Я скажу — аддон того стоит.
Да, кстати, владение копией старого Battlefield 1942 в случае с Road to Rome строго обязательно.

Фраг Сибирский.

Голоса



маша ариманова



На середине пятой книги Джоан «Кэтлин» Ролинг вдобавок ко всем прочим отвлекающим факторам испытала, как говорят, действие знаменитого Писательского Барьера, иногда именуемого также «границей Стивенсона». Чрезвычайно неприятная штука.

Гарри Поттер и писательский барьер

Нелегко сказать, пострадают ли четыре существующих "Гарри Поттера", обложки которых я, во избежание путаницы и одуряющей именной тавтологии, пометила для себя как "Новая надежда", "Инцидент с В.", "Крестный отец" и "Все кубки мира", если пятый (и шестой, и даже седьмой) возьмет и НЕ появится на свет (что, естественно, крайне маловероятно. На писательском барьере пока легли разве что Дуглас Адамс и Харпер Ли). Может быть, они даже что-то и приобретут, нет?

А тем временем — еще один год, еще один Хэллоуин, еще один фильм старательного Криса Коламбуса и еще одна тематическая игра специального подразделения KnowWonder (www.knowwonder.com) чрезвычайно независимой компании Amaze Entertainment (www.amazeentertainment.com), столь знакомого внимательным читателям заметки "Лучшая игроадаптация литературного произведения 2001 года", — на всех платформах без остановок. И еще одна колонка.

Так, где же это у меня... А, вот. Кхм, кхм... "Каким-то загадочным образом разработчики ухитрились извлечь из кратчайших роликов на движке преимущество: не слишком пристально следя за деталями оригинальной истории, они не попадают в ту же ловушку, что и тяжеловесное трехчасовое кино, и на сверхсветовой скорости ведут нас сквозь события второго года обучения Гарри". Известный автор одного очень известного западного сайта. Рейтинг? Твердая "восьмерка".

Или вот еще... "Harry Potter and the Chamber of Secrets — прекрасная игра. Геймплей просто сияет, позволяя игрокам без особой спешки обследовать самые потаенные уголки Хогвартса. Обнаружение всех секретов на единственном уровне — нравственный подвиг, достойный Аякса, что вместе с очень приличным сюжетом заставит вас обращаться к игре снова и снова. Отменное английское произношение. Гениальная музыка Джона Вильямса. Вещь!" Другой очень известный сайт. Рейтинг?.. "Восьмерка".

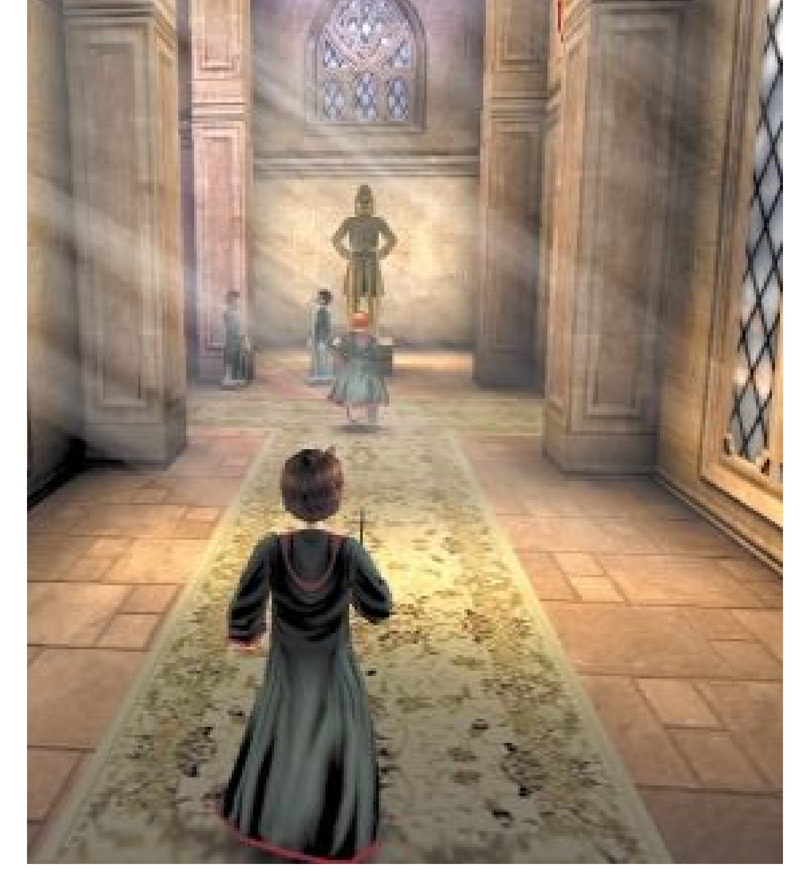
И далее — сплошной Зал славы до обреза страницы. Первая игра, при всех ее достоинствах, "восьмерок" с неба не хватала и хорошую прессу получала скорее по инерции, как последствие феномена. Просто еще одна лучащаяся изотопами снежинка в атомном осадке. А как со второй? Ну, давайте посмотрим...

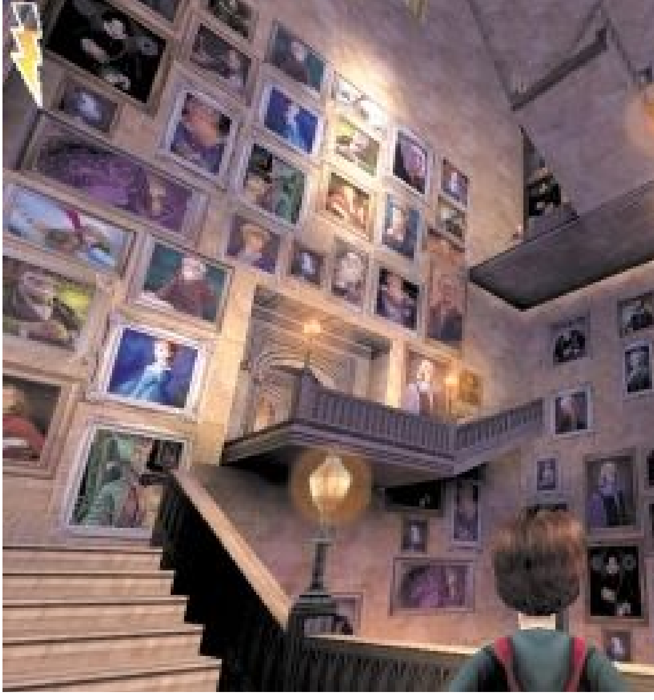
> **Эта книга о Поттере напоминает мне «Странную историю Декстера Чарльза Варда» Лавкрафта...**

Книгу "Гарри Поттер и Тайная комната" (здесь и далее — в переводе М.Д. Литвиновой) принято считать слабейшей у Ролинг. А мне очень нравится — она самая мрачная, самая загадочная, самая детективная. Напоминает больше "Странную историю Декстера Чарльза Варда" Лавкрафта, нежели работы К.С. Льюиса. Хотя, конечно, ее изощренная структура немного "тянет" и фильм, и, вероятно, игру вниз с сияющей вершины кассовых сборов. По крайней мере хоть эта история — со Злодеем. А к вопросу о слабейших... Если хотите взглянуть на сказочный детектив вовсе без Злодея, возьмите аморфного и раздражающего "Узника Азбакана" (любопытного разве что самой удачной последней фразой во всей серии).

Как затронуть весьма интересный сюжет ИГРЫ Harry Potter and the Chamber of Secrets, не раскрывая лучшей из тайн Ролинг? Пожалуй, мы с вами поговорим обо всем, что не касается истории с В. (и это "В", конечно же, не для Вольдеморта!). А потому змеиный язык, некоторые подробности архитектуры Хогвартса и местонахождение Тайной комнаты — побоку.

Итак, разработчики снова представляют нам Гарри Поттера в режиме ускоренной перемотки. Вся предыстория с Добби, полет на "фордике"





▶Освещение просто фантастическое. Мрачные коридоры Хогвартса смотрятся очень органично — при том, что спецэффекты используются простенькие. Киношникам следовало бы поучиться.

▶Количество произведений искусства на определенных стенах повергает в. Вообще говоря, этой комнатой следует любоваться вживую. Этакий аркадный вариант Сикстинской капеллы.

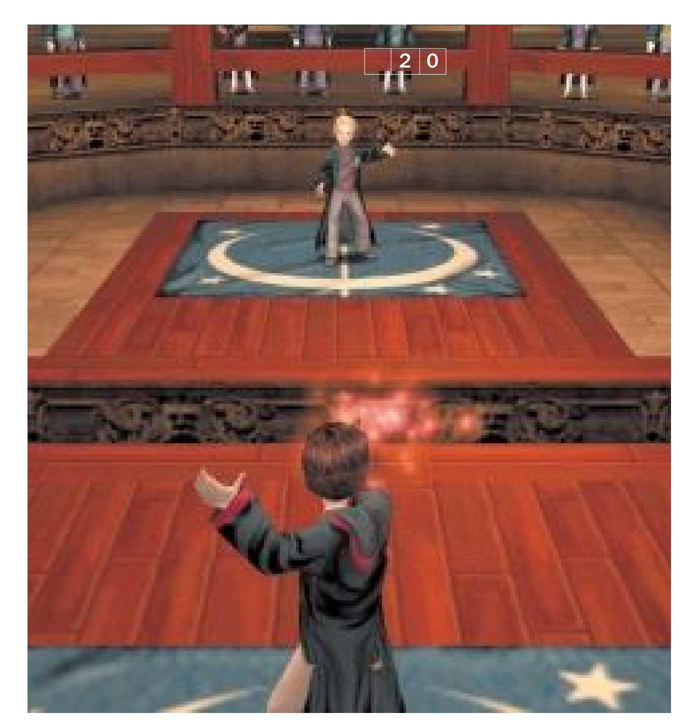
и бой с Гремучей Ивой здесь дело нескольких СЕКУНД! Честное слово. Но если Harry Potter and the Sorcerer's Stone представлял собой набор ярких, но никак не связанных одна с другой иллюстраций к одноименному роману, то в "Тайной комнате" KnowWonder ухитряется поддерживать некую видимость единого рассказа, прибегая к таким нарративным трюкам, как плавное перетекание прямого текста в закадровый.
Ролики на движке, как уже было подмечено выше, весьма короткие — но гиперактивные. В них происходит столько всего интересного (возьмите хотя бы путешествие "фордика" и его близкое знакомство с "боингом"! Или нашествие пауков. Или появление В.), и это интересное настолько здорово схвачено подвижной камерой, что, кажется, будто их режиссура скалькирована с творений Дэвида Финчера или Гая Ричи, а вовсе не Коламбуса. Больше всего, помимо скорости отматывания сюжета, девелоперов подводит слабейшая детализация героев, которые все еще лишь немногим живее шахматных фигур из хорошего красного дерева. Это как раз тот случай, когда излишняя в большинстве игр лицевая анимация просто жизненно необходима. А ее нет! По-прежнему "тройка" по графике.

Только очаровательная GBA-версия «Философского камня» сумела отразить частичку теплого обаяния сиквела...

Ах, если бы чуть-чуть поближе к идеалу! Просто страшно помыслить, чем игра Chamber of Secrets могла бы СТАТЬ. Настоящим мультфильмом — ярчайшим, захватывающим. Промежуточным звеном между книгами и фильмами о Гарри Поттере. За музыку, режиссуру, освещение локаций хоть сейчас вноси "Оскара". Люблю эту аркаду за детали; за желеобразную массу протоплазмы, преломляющей солнечные лучи; за ползающих по мантии Поттера паучков; за пылающие в воздухе знаки и даже за веселую неразбериху квиддича, такого скучного в Sorcerer's Stone. Вторая часть сделана с куда большей уверенностью, фантазией, с элегантным парением над страницами распахнутой настежь книги и неназойливыми касаниями несущейся на скорости двадцать четыре кадра в секунду киноленты. Она богаче и ИНТЕРЕСНЕЕ.
Создающиеся под строгим надзором фильмы Коламбуса кто-то весьма метко окрестил "визуальным эквивалентом аудиокнижек". Точнее, по-моему, не скажешь. А вот играбельный Гарри Поттер от позволяемых KnowWonder самой себе вольностей скорее выигрывает...

А ведь, казалось бы, тот же движок, те же платформы, тот же разработчик. Те же действующие лица! Но конечный эффект совершенно другой. Разве что очаровательная GBA-версия Sorcerer's Stone сумела отразить частичку теплого обаяния нового "Поттера"...
Это чрезвычайно легкая игра, состоящая из бесконечного повторения одних и те же последовательностей движений, локаций, заклинаний. (Почти как, ха-ха, "Морровинд"!) Разветвленная система бонусов и потайных помещений придает представлению определенное разнообразие — но не искупает его примитивизма. Только это правильный примитивизм. Harry Potter and the Chamber of Secrets можно поставить в один ряд с





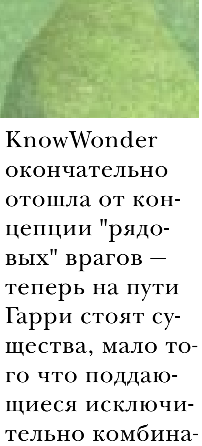


▶Хорошего квиддича должно быть много. Хотя я все еще не верю, что предложенные Ролинг правила могут работать... Но, очевидно, "Гарри Поттер и кубок огня" станет симулятором квиддича. Вариантом Unreal Tournament 2003...

▶Волшебные дуэли под руководством неподражаемого профессора Снэйпа (образ — А самый верный способ заработать побольше Волшебных Бобов. А за бобы чудо-учащиеся Хогвартса продадут вам хоть душу, хоть "Нимбус-2001", хоть бронепоезд или Статую Свободы...

▶Магия красива. Тут уж ничего не поделаешь. Избавиться от негодяя Пивза, между прочим, теперь куда легче. Может, это как-то связано с Плаксой Миртл?

лучшими консольными аркадами (вроде Maximo, последнего Crash Bandicoot и еще той, про приключения брата знаменитого сантехника в особняке с привидениями). Сравнить с наркотически притягательными платформерами эпохи 286-х компьютеров. Игра это выдержит.
Здесь шрам Поттера кокетливо смещен влево для лучшего обозрения. Здесь образован Дуэльный клуб (почти РПГ!). Здесь удивительно много внимания уделяется квиддичу ("Тайная комната" — наименее зацикленная на квиддиче книга Ролинг): матчи и тренировки стали насыщеннее и продолжительнее. Теперь Ловцы несутся за снитчем бок о бок и стараются скинуть друг друга с метел. Очень похоже на определенную сцену из "Возвращения джедая". И еще можно купить "Нимбус-2001"! Вообще, много чего можно купить — вот бы попечители Хогвартса поразились, если бы узнали, какой черный рынок там процветает! Просто Шоушенк какой-то, а не школа для волшебников.



KnowWonder окончательно отошла от концепции "рядовых" врагов — теперь на пути Гарри стоят существа, мало того что поддающиеся исключительно комбинации из нескольких заклинаний, так еще и интегрированные в процесс разрешения пазлов. Чаще всего их следует парализовывать и сбрасывать в специально отведенные лунки — еще шажок навстречу классическому "Марио"! Как и в книжке, Гарри на протяжении практически всего повествования занимается весьма сомнительной деятельностью. Таскает ингредиенты для запретных зелий, надевает чужую личину, якшается со змеями и пауками. Меня грешным делом даже посетила мысль, что он тоскует по лаврам нового Саймона-Волшебника...

Нам сейчас очень нужен очередной Simon the Sorcerer! Если Вудруф и компания так жестоко высмеяла идеалы Хогвартса, не подозревая о его существовании (вспомните, в каком году был закончен сценарий Simon the Sorcerer 3D!), то что они могут сотворить с несчастным Поттером прицельно!
И, да, мне очень обидно, что мы вынуждены мириться с неподвижными лицами и общей деревянностью персонажей только потому, что Гарри Поттер все еще выходит на первой PlayStation...

александр металлургический

День космонавтики

С застрявшим в горле «Поехали!» 12 апреля 1961 года небезызвестный вам человек отправился в первый космический полет. В том же году на противоположном краю земшара другой герой начал покорять иной космос – виртуальный. Что он при этом сказал, нам неизвестно.

Электронного космопроходца звали Стивен Расселл (Stephen Russell). В те древние годы, когда компьютеры были большими, а программы – маленькими и большей частью в виде перфокарт, Стивен являлся членом сообщества хардкорных программистов, образовавшегося в Массачусетском технологическом институте (МТИ) еще в 1946 г.
Они называли себя Tech Model Railroad Club (TMRC) и поначалу занимались исключительно моделированием железных дорог. Увлеченные люди, они умудрились создать огромную сеть этих самых ж.д., управляемую сотнями контактов и переключателей, соединенных между собой многими километрами проводов, переплетающихся друг с дружкой в совершенно невообразимом порядке. В итоге всю конструкцию дружно прозвали "крысиным гнездом". В клуб постоянно вступали новые члены, приносили новые проекты, идеи, норовили исправить и дополнить существующую модель железной дороги – за это непосед окрестили "хакерами", поскольку все соединения и контакты приходилось ломать в буквальном смысле этого слова. Спустя какое-то время, а именно в 1958-м, "железнодорожники", подыскивая на территории родного института дополнительные площади для своего хобби, обнаружили в одном из помещений программируемую вычислительную машину, использующую перфокарты для обмена данными с внешним миром. Поскольку мастодонт для нужд института к тому времени почти не использовался, члены TMRC заполучили и его, и прилегающие помещения.

Как и в Брукхейвенской национальной лаборатории (см. прошлую колонку), в Массачусетском технологическом ежегодно проводились дни открытых дверей. Развлекать праздношатающуюся публику предполагалось самыми различными способами, в том числе и с помощью компьютерных технологий. На одном из стендов вниманию посетителей предлагали нечто вроде аттракциона: всяк желающий составлял из имеющихся под рукой блоков лабиринт, после чего туда запускалась механическая мышь, сконструированная Клодом Шанноном (Claude Shannon). Жестяной грызун, к великому изумлению окружающих, довольно ловко находил выход из лабиринта и с диким ревом набрасывался на людей (шутка). На стенде TMRC, как вы понимаете, демонстрировалось уже упоминавшееся "крысиное гнездо". Кроме того, руками "хакеров" позже были созданы развлекательные программы для TX-0, экспериментальной ЭВМ, полностью собранной из транзисторов в 1956 году. TX-0 для своего времени был необычайно мощной и многофункциональной машиной с возможностью интеракции в реальном времени. Транзисторный зверь был оснащен внушительным электронно-лучевым дисплеем, динамиком и флексорайтером – этакой экстремальной смесью клавиатуры, принтера, устройства для чтения информации с бумаги и конструкции для работы с перфокартами. Кроме того, TX-0 имел световое перо. Обладая таким набором техсредств, "железнодорожные хакеры" сворачивали горы и заставляли окружающих ловить собственные челюсти.

Непосед окрестили «хакерами», поскольку все контакты приходилось ломать в буквальном смысле.



▶Демонстрация графических возможностей PDP-1. Феерия 60-х...

▶DEC PDP-1 собственной персоной. Все на месте: флексорайтер, контрольная панель с интегрированным телефоном, 5-дюймовый дисплей со световым пером, накопители на магнитной ленте... Зверь-машина!

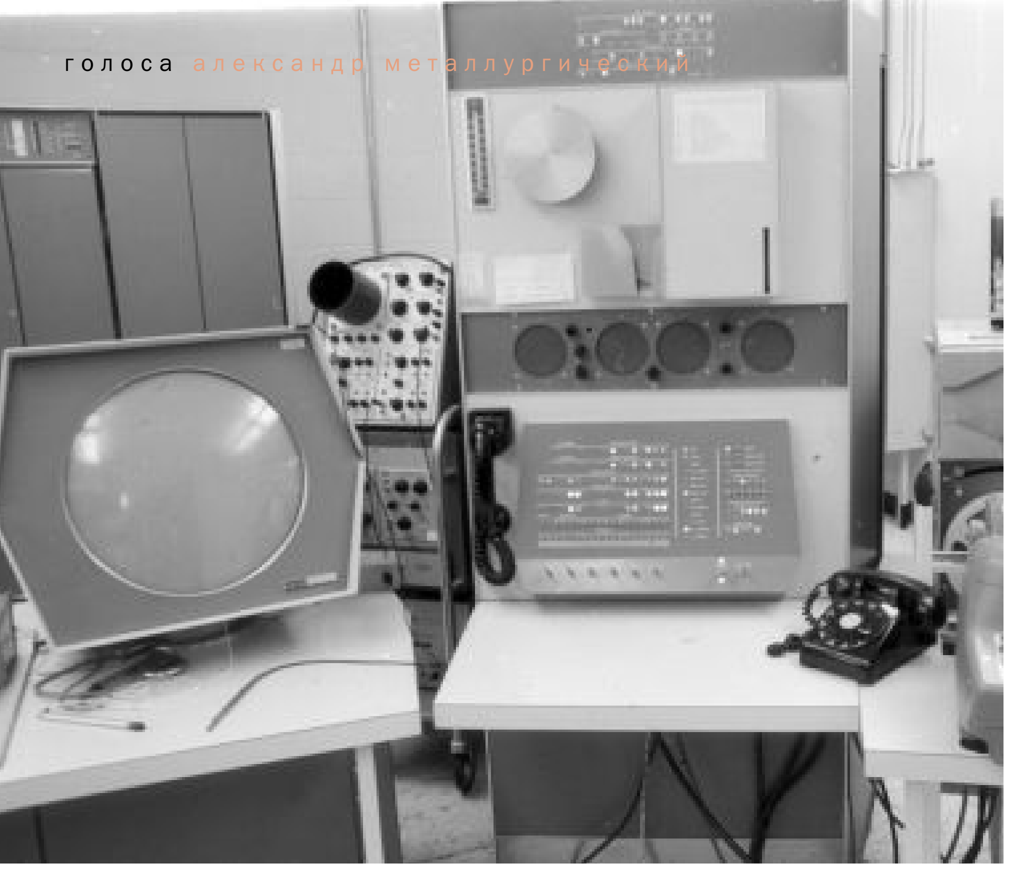
Динамик, по умолчанию предназначенный для отладки (компьютерный специалист по издаваемым звукам свободно следил за ходом программы), с легкой руки Питера Самсона (Peter Samson) научился исполнять фуги Баха и менуэты Моцарта – для этой цели Питер написал специальный компилятор. Общими усилиями энтузиасты воспроизвели Tennis for Two В. Хигинботэма, "крестики-нолики", позволявшие сразиться с компьютером, и нечто под названием HAX: на дисплее под звучание динамика по причудливым траекториям перемещались сотни точек. Говорят, наблюдавшие это чудо впадали в глубокий ступор и подолгу не могли отклеиться от экрана. В наши дни подобный электронный энтертейнмент имеет вполне определенное название – "демосцена".

Несколько позже Даг Росс и Джон Ворд (Doug Ross, John Ward) перенесли в виртуальное пространство механическую мышь Клода Шаннона. Лабиринт при этом рисовался на экране дисплея с помощью светового пера, после чего в коридорах раскладывали "сыр". Задачей мыши было найти и съесть все кусочки. Уникальность данной программы состояла в том, что мышь "запоминала" лабиринт и при последующих запусках находила сыр намного быстрее. Если хорошенько вдуматься, то в данной демонстрации можно углядеть корни легендарного "Пакмана".

Хулиганствующие "хакеры" впоследствии взломали исходный код и вместо сыра поместили в игру бокалы с мартини. Приняв на грудь, электронный грызун начинал натыкаться на стенки лабиринта и являть миру симптомы опьянения.

Наконец, в 1961 году в распоряжение МТИ компанией Digital Equipment Corporation (DEC) был передан один из первых микрокомпьютеров – PDP-1. Микрокомпьютер своими габаритами мог посоревноваться с двухкамерным холодильником, но по сравнению со своими предками, занимавшими комнату, а то и две, был воистину недоростком. Чудо техники было снабжено стандартным набором устройств ввода/вывода: дисплеем, флексорайтером и световым пером. Главной, широко разрекламированной особенностью PDP-1 была доступность: впервые с компьютером мог работать человек, не обладающий докторской степенью в данной области.

Надо ли говорить, что члены TMRC тут же принялись изучать технические возможности новой ЭВМ? Вскоре выяснилось, что PDP-1 во многом схож с TX-0, что дало "хакерам" возможность впоследствии создать некий компилятор, позволяющий запускать на PDP-1 программы для TX-0. Результатом подобной деятельности стало появление первой чат-программы: компьютеры, находящиеся в соседних помещениях, соединялись кабелем и общались в цифровом формате. Вскоре с помощью своего чата "хакеры" устроили розыгрыш: двум видным профессорам, ведущим работы в области искусственного интеллекта, сообщили о новой компьютерной игре – шахматах. Якобы компьютер уже довольно сносно играет и не угодно ли господам профессорам посмотреть. Ученых мужей отвели к разным машинам: одного к PDP-1, другого – к TX-0, и столкнули лбами на шахматном поле посредством чата. Оба профессора всерьез полагали, что играют с искусственным противником. Данная шахматная партия по праву может считаться первой в истории компьютеров сетевой игрой. Вот во что сражались дедушки квейкеров...

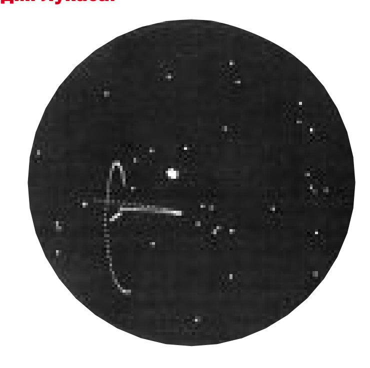


▶Консоль крупным планом: интерфейс не самый удобный. Как хорошо, что прогресс все-таки не стоит на месте...

У PDP-1 был один явный недостаток: отсутствие какого-либо банка программ. Никто в МТИ толком не знал всех возможностей новой ЭВМ, потому многие подробности выявлялись методом научного тыка. В результате случайной опечатки в коде один из профессоров, Марвин Мински (Marvin Minsky), создал процедуру рисования, открывающую новые графические возможности PDP-1. Вскоре профессор показал своим коллегам три частицы, перемещающиеся на дисплее, каждая из них при этом влияла на движение двух остальных. Стив Расселл, один из студентов М. Мински, данным зрелищем был сражен наповал и спустя какое-то время решил написать программу, которая использовала бы возможности PDP-1 по максимуму. Мозговой штурм в компании друзей дал следующие результат: Стивен занялся разработкой Spacewar. Суть игры проста: два космических кораблика, управляемых человеком или компьютером, перемещаются по экрану и стреляют друг в друга ракетами. Дабы процесс был действительно интересным, Расселл всерьез занимался искусственным интеллектом: учил компьютер уворачиваться от вражеских ракет и умно лавировать в гравитационном поле.



▶Таких спецэффектов не было даже у Дж. Лукаса.



На самом деле приписывать создание сего чуда только ему — большая несправедливость. В разработке основного программного кода принимали еще двое человек — Вэн Витанен (Wayne Witanen) и Мартин Грэйц (Martin Graetz). Кроме вышеупомянутой троицы, в написании Spacewar была задействована целая команда энтузиастов. Процедуру вычисления синусов-косинусов, используемую для расчета траекторий, создал Алан Коток (Alan Kotok); процедура Expensive Planetarium, создающая звездный бэкграунд, написана Питером Самсоном. Гравитация, притягивающая корабли и ракеты к солнцу в центре экрана, была смоделирована Дэном Эдвардсом (Dan Edwards). Чуть позже М. Грэйц добавил в игру дополнительную функцию — Hyperspace, благодаря которой корабль мгновенно перемещался в случайную позицию на экране, что порой помогало игроку избежать больших неприятностей.

Начиная с 1961 года Spacewar демонстрировалась во время дня открытых дверей МТИ и пользовалась диким успехом у посетителей. По просьбам игроков Расселл в срочном порядке дописал счетчик побед и поражений в космических дуэлях — финальный штрих в полотне. В 1962 году программа была полностью завершена и отлажена. К тому моменту она выросла в объеме до 9 килобайт — неслыханная по тем меркам цифра!

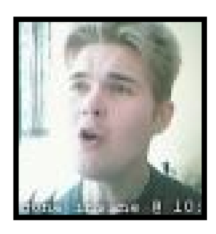
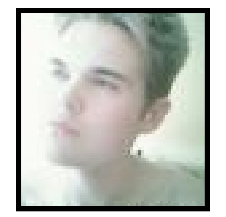
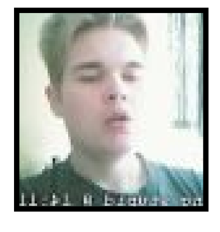
Что было потом? Spacewar стала первой в истории игрой, получившей огромную известность. Ее узнавали, ее обсуждали, ею восхищались. Ее передавали друзьям и знакомым на магнитных носителях и распространяли через APRAnet — предшественницу Интернета. Раздобыть игру можно было совершенно свободно, поскольку Расселл даже и не подумал о защите авторских прав. Он, как и злополучный Вильям Хигинботэм, не видел в творении рук своих чего-то сверхординарного. По большому счету великой выгоды регистрация авторства не сулила: согласитесь, довольно сложно делать деньги, продавая игру для мэйнфрейма, стоимость которого составляла 120000 долларов. Единственной стороной, нагревшей на Spacewar руки, оказалась DEC: корпорация стала использовать ее в качестве тестовой программы для своих "холодильников", а каждому новому владельцу PDP-1 в качестве подарка от фирмы вручалась копия игры.

михаил бескакотов



8 мегабайт

Посмотрите в окно: весь цивилизованный мир увлеченно тестирует новых многопользовательских симов на профпригодность. Слоноподобные издатели ловко орудуют лопатой, подгребая под себя потребительские купюры, и наблюдают свои довольные физиономии в зеркале NPD-чартов.



Microsoft успешно запускает онлайновый сервис Xbox Live и ждет следующего шага Sony. В переходе московского метрополитена взволнованный школьник тянет ручонки к "DOOM III Light Version" и благодарно смотрит в очи доброго, как Дед Мороз, усталого продавца, который ни за что не обманет.

Зубастые колеса индустрии вертятся. Бурлящей рекой плывут "книги, диски и многое другое". Люди, каждый вечер засыпающие перед телевизором, уверены, что, попав в Валгаллу, славные викинги до упаду пируют за огромным столом и поют веселые песни во славу Одина...

Тем временем в параллельной вселенной кипит настоящая жи-знь.

▶Теро "Temper" Алатало собственной персоной глядит в объектив личной веб-камеры.

Здесь никто не носит галстуков, пиво льется рекой, и гениальные задумки бросаются на полпути, потому что дефицита в них попросту нет. Дружные компании собираются в тесных квартирах, гоняют в первый Q по сети, меняются удачными кусками кода на C++ и обсуждают новости демосцены. Здесь, вдали от NPD-чартов и пресс-релизов, рождаются Другие Игры.

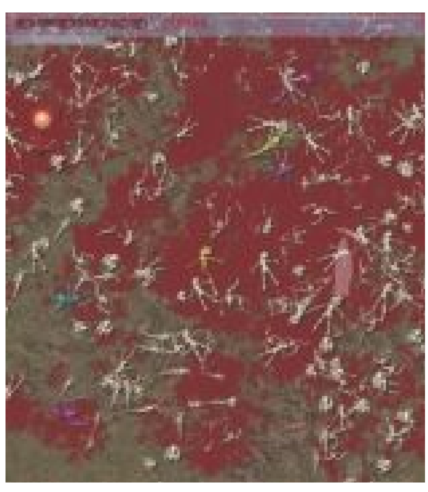
Вот вы, товарищ с пятым GeForce'ом под мышкой, смеетесь над shareware- и freeware-игрушками. А помните Elasto Mania? Любой соцопрос покажет, что среднестатистический игрок провел за ней больше времени, чем за каким-нибудь пластмассовым UT 2003. Незатейливые флэш-игры в Интернете сравнимы по популярности с "голыми знаменитостями". Ну а я не мог представить, что забытая мной в дисководе аркадная зараза Snood сорвет все графики в небольшом издательстве и люди останутся без премиальных...

А совсем недавно адского жару задала никому не известная финская команда 10tons Enter-tainment. Число обугленных, но счастливых жертв растет ежечасно. Не сказать, что под удар попали миллионы, но те, кто не поленился покопаться, скажем, на сайте Classic Trash (www.classic-trash.com) или ознакомиться с диском Журнала за ноябрь-2002, влюбились в игру су-

омских кудесников сразу и навсегда. Несколько месяцев люди Внутреннего Круга играют в эту игру ежедневно, а она, коварная, даже и не думает надоедать. Читатель, сдуйте пыль со скрижалей и между DOOM II и Arcanoid крупно выведите лазерной гравировкой: Crimsonland.

Один-единственный уровень, почти полностью умещающийся на экране, вид — сверху. Вы управляете своим микроскопическим воплощением, вооруженным пистолетом. На вас со всех сторон лезут монстры, убийство которых приносит очки опыта, бонусы и оборудование посерьезнее табельной хлопушки. Заработанный опыт регулярно обменивается на перки (да-да, прямо как в Fallout!), позволяющие быстрее бегать и точнее стрелять. Больше в игре нет абсолютно ничего! Сюжет? Нет и не надо! Новые монстры взамен изначальных двух видов? Отсутствуют! Уровни? Не завезли! Играть больше пяти минут не получается: какие бы чудеса меткости и ловкости вы ни проявляли, смерть под напором плотоядного стада чудовищ неминуема. Из пяти минут складываются часы и ночи, проведенные в медитации.

Перед нами торжество минимализма и человеческой лени. Доказательство того, что проще придумать гениальный в своей простоте геймплей, чем возиться с рисованием сотен никому не нужных текстур и моделей.



▶Перед вами идеальная иллюстрация термина “bloody mess”.



▶То самое демо для Assembly ’02...

“Откуда дровишки?” — спросите вы. Что ж, рассказываю.

Fucking Pacmans — ни много ни мало. Именно так назвали себя несколько молодых финнов, задумав в начале 90-х сколотить группу и посвятить свои таланты демосцене.

Над сюжетом для своих первых произведений долго не раздумывали: черный экран заполняли десятки бешеных пакманов, а когда за ними становилось не видно экрана, выползала строчка с титрами. Честь культовому игровому персонажу была воздана, но демосценой имя не сделать, и пришло время двигаться дальше. На пути к мировому признанию амбициозных и креативных экс-сценеров ожидало множество удивительных приключений: по злой прихоти судеб приходилось учиться обращению с компьютером и программировать. Что говорить, иногда даже приходилось выполнять коммерческие заказы. Серьезной вехой стала разработка ПО... для учета лошадиных кормов. Несколько раз случалось менять имя: открывали словарь и тыкали пальцем наугад. Как ни странно, ничего путного не вытанцовывалось...

Были и первые компьютерные игры вроде “Убей крысу” или “Сожги священника”, и все бы ничего, если бы не привычка бросать разработку на стадии альфа-версии. Тем не менее поддержка друзей и знакомых подпитывала силами, свежие задумки не кончались. Очередная смена названия — и на свет появилась 10tons Entertainment.

Главная и единственная доведенная до ума игра студии — Crimsonland. Абсолютно бесплатная, неожиданная, самодостаточная. Она же — демонстрация движка Grim2D, который доступен на сайте 10tons (www.10tons.org), правиль-

но: совершенно бесплатно. На сайте 10tons нет ни одного баннера. Понимаете ли, в мире, где рождаются такие едкие, лаконичные, простые и бесконечные игры, как Crimsonland, о деньгах принято думать в последнюю очередь.

Сегодня все доступные нам ICQ-микрофоны обращены в сторону Теро Алатало (Tero Alatalo) — разработчика, придумавшего и создавшего сверхаркаду, и просто милейшего парня.

Из пяти минут складываются часы и ночи, проведенные в медитации.

Game.EXE: Доброго времени суток, Теро! Расскажите, в каких отношениях 10tons находится с демосценой. Посещаете ли Assembly?

Теро АЛАТАЛО: Да, конечно! Более того, на Assembly '02 мы выступали как участники. Ничего, правда, не получили. Быть студентом в Финляндии — сущий ад. Времени не хватает даже на сон. Но мы все равно будем пытаться.

.EXE: Понятно. Сколько человек в вашей команде?

Т.А.: Если вы о команде Crimsonland, то открою страшную тайну: я один. Основной код был написан за одну ночь... Остальные помогали по мелочи, то там пиксель нарисуют, то здесь... А в самой 10tons много разных людей. Постоянно кто-то приходит и уходит. Все живут в Финляндии, но с большинством я общаюсь только через Интернет.

.EXE: Ваш Crimsonland ге-ни-а-лен. Абсолютная аркада, перед глазами проносится детство и NES. Как родилась идея игры? Почему все-таки 2D?

Т.А.: Ну, надо же было на что-то проматывать свой программистский талант. Плюс ко всему, я не равнодушен к oldschool-классике вроде Alien Breed и Chaos Engine. А если честно, то все получилось само собой, без многостраничных дизайн-документов и прочей ерунды. От 3D пришлось отказаться сразу — хотелось много-много монстров.

.EXE: Кстати, о монстрах. Один из двух видов чертовски похож на алиена из стандартной поставки 3DMax.

Т.А.: Точно, это он и есть. Вы первые, кто заметил! Это было временным решением, но тварь так прижилась, что пожалели ее и оставили. Зато второй гад, который с длинными лапищами, был сделан честно, с чистого листа. Правда, они классные?

.EXE: Особенно когда их двести штук на экране! Самый главный вопрос, который не дает покоя: Crimsonland 2 — будет?

Т.А.: Конечно. Наверное. Если получится продохнуть от бесконечной учебы... Черт, у меня столько идей! Взять, например, мультиплейер: меня завалили письмами с просьбой его реализовать. С игрой по LAN нет проблем, но чтобы играть через Интернет, придется уменьшать количество монстров — не у всех есть широкий канал. Полноценного сингла с миссиями и т.п. не будет принципиально: идеальный вариант — это несколько постоянно увеличивающихся потоков монстров. Crimsonland никогда нельзя будет пройти до конца, вот в чем трюк и главная изюминка. Я хочу поэкспериментировать с DOT3-bump mapping'ом, чтобы сделать визуальный ряд чуть по-объемнее. Хотя, если случится чудо, то есть все шансы увидеть Crimsonland 2 в полном 3D.

.EXE: Было бы здорово! Останется ли новая версия freeware-продуктом или?..

Т.А.: Максимум — shareware. Так не хочется возиться со всякими издателями, да и времени на это нет. Но сиквел будет намного больше. Оружие, перки, монстры — всего прибавится.

.EXE: Все версии первой части с некоторых пор недоступны на сайте 10tons. Теро, что все-таки скрывается за "even games needs some rest"?

Т.А.: Пока секрет. Но вы первые, кто узнает об этом, обещаю.

У меня почему-то нет никаких сомнений в том, что все получится, все будет хорошо. И не беда, что всему рано или поздно приходит конец. Когда лет через десять мы дружно пойдем вживлять в затылок какой-нибудь USB-порт, Crimsonland отбудет на вечные каникулы в Валгаллу, где славные викинги продолжают свои ратные подвиги и предаются вечной битве с врагом. А вовсе не чревоугодию.

P.S. *За помощь в организации интервью особая благодарность Евгению Легкому и группе товарищей.*

олег хажинский

Поколение го

«Доска должна быть квадратной и изображать законы Земли. Линии должны быть прямыми, как божественные силы. Имеются черные и белые камни, разделенные, как инь и ян. Их расположение на доске подобно модели небес».*

Го — самая древняя стратегическая игра на земле. Ей более четырех тысяч лет, и двадцать последних веков правила игры оставались без изменений. Привычные нам шахматы по сравнению с го — босоногий пацан, бегущий за первым в городе автомобилем.

В аскетичной простоте го скрыта энергия, которую можно ощутить даже на расстоянии. Доска, две чаши, черные и белые камни. Форма доски, камней и чаши не менялась веками. Трансформации подвержен только материал: раньше камни делались из ракушек и сланца, теперь все больше из пластика или фарфора, — большие ракушки становятся дефицитом.

За неисчислимые годы, что существует игра, для почти каждого пересечения девятнадцати линий нашлось свое название. Центр доски — “тенген”, вершина небес. Понимающий игрок никогда не начнет партию с такого хода. Слишком высоко, ход оторван от земли. “Сан-сан”, “хоси”, “комоку”, “мокухадзуси”... По первому камню мастер в состоянии определить потенциал новичка. Черно-белый узор, создающийся совместными усилиями игроков на деревянной доске, становится выражением их индивидуальности. Сражение напоминает танец, в котором партнерам запрещено касаться друг друга. Здесь не атакуют в полный контакт. Часами игроки выстраивают на поле свои камни без видимого эффекта. Кто побеждает, кто терпит поражение?..



Перед вами самая лучшая на сегодня го-программа — Many Faces of Go.

Если шахматы — это одно отдельное сражение, то го — целая военная кампания. На игровом поле могут бушевать несколько битв одновременно, и ни одна из них не будет решающей. В то же время единственный ход в состоянии изменить положение на всей доске. Похоже на нашу жизнь, верно?

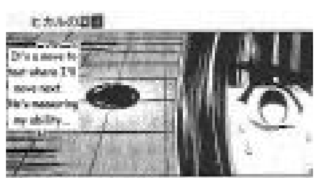
Знаменитые китайские трактаты “И-Цзин” и “36 стратагем” тесно переплетены с го. В средневековой Японии го стала придворной игрой. Знать искала в игре ответы на непростые вопросы. Бизнесмены и политики продолжают играть в го и сегодня. В 1995 году Ясаюки Миура (Yasuyuki Miura), бывший CEO компании Japan Airlines, издал книгу “Go: An Asian Paradigm for Business Strategy”, которая стала бестселлером в Японии.

Детей начинают учить го с шести лет. Японская манга “Hikaru no Go” (www.toriyamaworld.com/hikago) рассказывает о мальчике, в которого вселился дух древнего мастера го. Полный набор комиксов издается на девяти DVD-дисках. Всего в Китае, Японии и Корее сегодня около 50 миллионов активных поклонников игры.

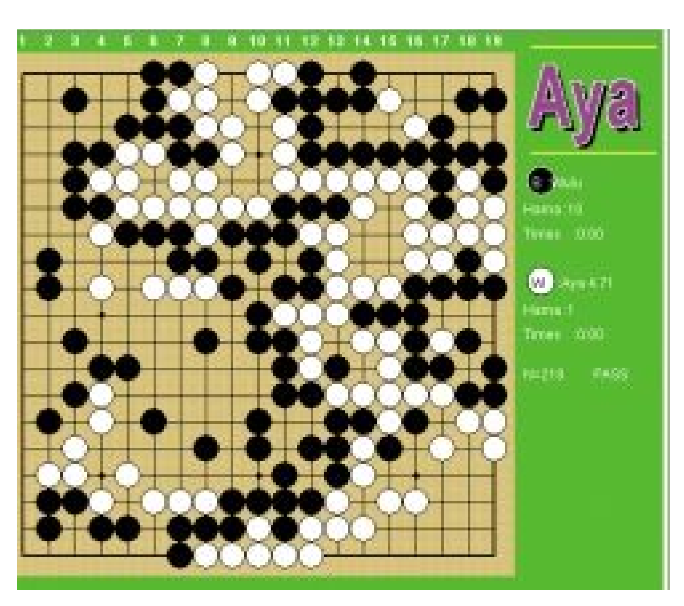
Между тем влияние го ощущается и за пределами Азии. В любой современной игре можно различить черты “игры игр”. Очистите наши любимые Civilization или WarCraft от внешней шелухи и вы различите знакомые очертания черных и белых камней. Освойте премудрость го и вам откроются секреты тысячи игр. Но, вот незадача, играть в го придется с опытным наставником. Компьютер на роль учителя не подойдет. Почему?

* Бан Гу, “Сущность го” (32-92 г.н.э.).









▶Сериал “Hikaru no Go”, повествующий о мальчике, в которого вселился дух древнего мастера го, чрезвычайно популярен в Японии. ▶Графическое исполнение большинства го-программ более чем скромно.

Ученые не в состоянии создать достойного электронного соперника. Невероятно, но факт: самая “продвинутая” компьютерная го-программа играет на уровне новичка. Профессионалы обыгрывают компьютер с закрытыми глазами и неприличных размеров форой.

Парадоксальная ситуация. Программа, которая будет играть с вами по правилам го, состоит из сотни с небольшим строчек кода. Научить ее играть хорошо не в состоянии пока никто. В 1997 году компьютерная программа Deep Blue одолела чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова. Этот момент многие восприняли как значительную сдачу позиций человечества в великом противостоянии людей и компьютера. Сегодня количество шахматистов,

Счастливый

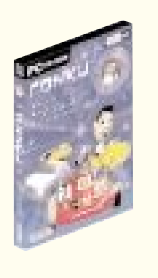


Призы любезно предоставлены компанией "Руссобит-М" (www.russobit-m.ru).

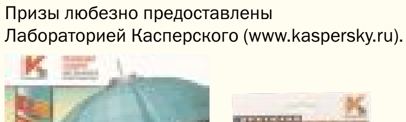


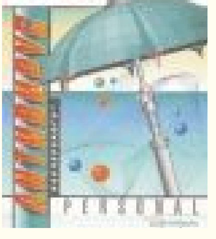


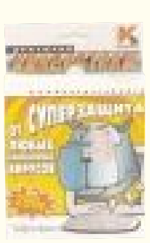




Призы любезно предоставлены Лабораторией Касперского (www.kaspersky.ru).







"Дорожное приключение"
(бокс)
1) Д.Н. Лукьянчиков, г. Владимир
2) С.Н. Ямщиков, г. Королев МО
3) М.Э. Чернышев, г. Санкт-Петербург

"Myst III: Exile"
(бокс)
1) Д.П. Кондаков, г. Тула
2) Р.Е. Гуторов, г. Белгород
3) В.Н. Круглов, г. Москва

"Казаки: Золотая коллекция"
(DVD-бокс)
1) С.С. Орлов, г. Владивосток
2) В.А. Сидоренко, г. Улан-Удэ-40
3) И.Р. Варзакова, г. Новоуральск Свердловской области

"Новогодний боекомплект: Гонки"
(DVD-бокс)
1) Г.Д. Филимонова, г. Жуковский МО
2) И.В. Захаров, г. Мурманск
3) Ф.К. Морозов, г. Волгоград

Антивирус Касперского Personal
(бокс)
К. Доронин, г. Сыктывкар

Антивирус Касперского "Домашний Киберстраж"
(jewel-бокс)
1) М.М. Гинатулин, г. Северск Томской области
2) А.В. Малый, г. Энгельс Саратовской области
3) С.В. Матяш, г. Москва
4) Д.С. Осипов, г. Вологда
5) А.В. Арефьев, г. Серебряные Пруды МО
6) О.П. Захарова, г. Реутов МО

способных одолеть Deep Blue, измеряется единицами. Лучшую программу для игры го способны победить миллионы. Старикан ПэЖэ, эксперт в подавляюще широкой области человеческого знания, включающей го, заметил как-то, что Deep Blue с ее чудовищными вычислительными мощностями пока просто не добралась до древней игры. Однако все не так просто. Доска го много больше шахматной, поэтому и количество возможных ходов здесь несколько, мягко говоря, иное. Во время партии шахматист выбирает в среднем из 25 возможных продолжений. Современные алгоритмы оценки хода позволяют сократить это количество до пяти или шести наилучших вариантов, отбрасывая все остальные. Игрок го выбирает в среднем из 250 возможных ходов. Если бы го-алгоритм сумел сократить это число до 15-16, то, перебирая 200 миллионов позиций в секунду, программе Deep Blue потребовалось бы семьдесят лет, чтобы проанализировать ситуацию так же глубоко, как она делает это за три минуты в случае с шахматной партией.

«Моя программа играет, как начинающий. Надеюсь, через пять лет она будет играть, как сильный начинающий...»

Значит, все действительно упирается в вычислительные мощности? Нет, проблема лежит глубже. Го-программы не только не могут оценивать по 200 миллионов позиций в секунду — они не в состоянии точно оценить даже ЕДИНСТВЕННУЮ позицию.

Игра устроена так, что уверенная тактическая победа — материальный перевес, захват группы камней противника — может привести к стратегическому поражению. Не сумев справиться с человеком “грубой силой”, компьютерные программы сдаются одна за другой.

“Способный игрок может поставить камень на доску, и зрители скажут: “Да, это хороший ход”, но никто из них не сможет объяснить, почему это хороший ход или даже то, как они узнали, что это хороший ход”, — говорит профессор Стэндфордского университета Маккарти (McCarthy), один из пионеров в области исследования искусственного интеллекта.

Ученые не в состоянии найти эффективный критерий, по которому программа могла бы оценивать преимущества того или иного хода. В поисках разгадки они подобрались к тайне человеческого мышления. “Это похоже на поток сознания, — утверждает доктор Бамп (Bump), профессор математики того же университета и по совместительству опытный игрок в го. — Ты не в состоянии зафиксировать процессы, происходящие в глубине твоего мозга во время оценки вариантов хода. Даже очень сильные игроки не понимают, что происходит в их голове, когда они рассматривают позицию на доске”.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
купон участника лотереи

ФИО

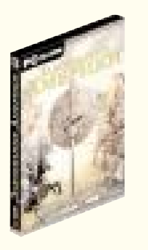
Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

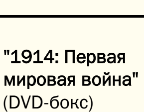
Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главныЕ призЫ лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку “Счастливый УЧУ”!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — февральском (#2'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи “Счастливый УЧУ”!

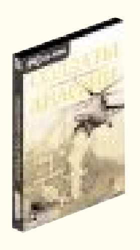














"Завоевание Америки" (DVD-бокс)
1) М.В. Николаев, г. Чебоксары
2) А.Н. Михеев, г. Череповец
3) Д.В. Коршунов, г. Тверь
4) А.Ю. Безгодов, г. Киров
5) Р.В. Блинов, г. Каменск-Шахтинский Ростовской области

"1914: Первая мировая война" (DVD-бокс)
1) Н.В. Иванов, г. Волгодонск Ростовской области
2) А.В. Ковалев, г. Новочеркасск Ростовской области
3) Д.С. Мезенов, г. Москва

"Гладиаторы" (DVD-бокс)
1) П.С. Дорофеев, п. Н-Куранах Алданского района (респ. Саха)
2) М.М. Уткин, г. Москва
3) А.В. Варнавин, г. Сызрань Самарской области

"Солдаты Анархии" (DVD-бокс)
1) А.Н. Ковяров, г. Лабытнанги ЯНАО
2) Д.А. Караваев, г. Новочеркасск Ростовской области
3) А.В. Хомутов, г. Тюмень

"Футбольный менеджер 2003" (DVD-бокс)
1) Д.В. Бакун, г. Брянск
2) Д.В. Уткин, г. Рязань
3) А.С. Каверин, г. Тольятти



Вызов, брошенный ученым древней игрой, не остался без ответа. Первые попытки научить компьютер играть в го восходят к 60-м годам прошлого века и принадлежат IBM.
За прошедшие сорок с лишним лет вычислительные возможности выросли на много порядков, однако на успехах компьютерных игроков в го это сказалось в незначительной степени.
Если первая программа, Zobrist (1964 год), играла на уровне 38-го кю, что примерно соответствует умственно отсталому новичку, то победитель всемирного кубка компьютерных программ го (21st Century Championship Cup 2002) теперь в состоянии одолеть игрока 17-го кю, который посещает местный го-клуб пару месяцев. Чтобы вы представили себе масштаб: "кю" считаются ученическими степенями. Профессиональные игроки оценивают себя "данами". Для достижения первого "любительского" дана, по мнению экспертов, требуется никак не меньше двух лет упорной работы над собой.
Для многих исследователей создание искусственного интеллекта для игры в го превратилось в дело всей жизни. Одна из самых известных программ, Hand-Talk, была написана отставным профессором химии из китайской провинции Гуаньчжоу на древнем ассемблере. У профессора не было С-компилятора и финансовой поддержки, что не помешало ему создать программу, на долгие годы ставшую лидером среди себе подобных. Пятидесятилетний доктор Бамп (автор GNU Go), специалист по теории чисел, играл в го в течение 35 лет и недавно специально изучил С, чтобы выразить свои идеи на языке, понятном компьютеру. Доктор Фотланд (Fotland), разработчик самой сильной на сегодня программы Many Faces of Go (www.smartgames.com/manyfaces.html), трудится над ней вот уже 20 лет, — недавно вышла 11-я версия. "Моя программа играет, как начинающий. Надеюсь, через пять лет она будет играть, как сильный начинающий, но для этого нам нужно преодолеть огромное количество проблем", — признается автор.



Игорь Гришин: "В го мы собираем плоды с деревьев поспешности, скупости, неосмотрительности, недальновидности, нерешительности, прямолинейности... А также взвешиваем эти плоды на весах побед и поражений".

Нельзя сказать, что исследования в области искусственного интеллекта ведутся нищими любителями в свободное от основной работы время. Турниры по компьютерному го проводятся ежегодно, спонсируются весьма мощными компаниями и имеют довольно крупные призовые фонды, чтобы у разработчиков была возможность безбедно "преодолевать огромное количество проблем" в течение всей жизни. Журналисты любят вспоминать "Приз Инга", причуду тайваньского миллиардера и большого поклонника игры го. Фонд Инга связал себя обязательством заплатить $1000000 автору программы, которая сумеет одолеть любого профессионального игрока. Пятнадцать лет деньги ожидали своего героя, пока в 2000 году конкурс не прекратился после смерти самого Инга...

Фонд Инга связал себя обязательством заплатить $1000000 автору программы, которая сумеет одолеть любого профессионального игрока.

Разумеется, неудачи в создании достойного электронного соперника не мешают поклонникам го играть друг с другом посредством Интернета. Новичкам рекомендуется начать свое знакомство с го на игровом сервере Yahoo (games.yahoo.com, Board Games\GO). Здесь можно в совершенстве освоить правила и приобрести первый опыт сражений. Опытные игроки и новички с амбициями обычно предпочитают токийский сервер IGS (pandaigs.joyjoy.net/English/contents.html), на котором почти нет "чайников" и подсчет рейтинга ведется со скрупулезной точностью.
Между тем исследования в области искусственного интеллекта для игры в го продолжаются. Зачем это нужно? "...каковы бы ни были ответы, изучение проблемы го стало неотъемлемой частью процесса познания нашего мира", — считает Дэвид Мечнер (David A. Mechner), специалист по нейронным сетям. Конкретнее выражает мысль доктор Фотланд: "Создание сильной го-программы сделает то, что не смогла сделать сильная шахматная программа: она научит нас создавать компьютеры, которые будут думать, как человек".
Итак, по сути го — лишь символ. Победа над "игрой игр" откроет невероятные перспективы в области создания моделей искусственного интеллекта для компьютерных игр в том числе. Когда бот в Counter-Strike не сможет объяснить, почему он сейчас повернул налево, а не направо, а поклонники RTS перестанут считать single player бесплатным приложением к многопользовательскому режиму, человечество избавится от очередного заблуждения относительно своей природы. А пока... пока у нас есть доска, камни, зеленый чай и достойный соперник по другую сторону стола.

P.S. *Автор выражает признательность Игорю Гришину, руководителю го-клуба "Восхождение" (http://goama.narod.ru), а также Константину Филатову, Сергею Межову и Виктору Кабанову за помощь в подготовке материала.*

александр вершинин

Виноваты масоны

Реставрационно-лепная мастерская Arkane Studios, таки да. И что самое трагичное, кое-кому даже нравится. Будь им дикий понь с горы, дорогая редакция не повела бы и ухом. Подумаешь, Arx Fatalis (www.arxfatalis-online.com)!

А вот когда наш родной, в силу специализации немножко старомодный, но все равно Александр Металлургический, "наблюдает живость мира, удрав из тюрьмы, подслушивает двух гоблинов, кидает камни в выключатель на том берегу и при этом вспоминает Eye of the Beholder", не обеспокоиться по-человечески трудно. Может, это фатальный болезнь "свин"? Может, почерствение рассудков? И, что самое волнительное, у кого из нас?

Демонстрационную версию французской ролевой игры Arx Fatalis мы разудало отшкварили еще в апрельском номере прошлогодней глянцевой стенгазеты Game.EXE. Релизный вариант галльской РПГ был тщательно изучен и, сопровождаемый манерной гримаской недоумения, отправлен в ближайший могильник. За что? Причин ровно пять: графика, геймплей, интерфейс, сценарий и, разумеется, всеостальное. Полный провал! Коллектив .EXE уже слегка пожал плечами, сочувственно вздохнул и было переключился на дела более важные, как прозвучал таинственный голос с севера. В момент, когда пылесос истории уже навис над несчастной Arx и был готов сказать ей последнее "Doo-Uap!", прозрачный, чистый, морозно звонкий голос молвил: "Да вы чего, пацаны? Игра-то классная, получше ваших моровиндов с визардрями". Пауза. А потом в комнате ужасов номер 18 случился внеочередной сеанс массового психоза.

«Поднимите ему веко, — орал ББ. — Нет, другое! Он видит эти богомерзкие полигональные ноги-костыли? Видит?» М-скому тыкали застрявшими в стенах орками, пеняли мутной текстурой огров. Ему математически высчитывали невозможность размещения вот такого количества комнат в-о-т в таком малюсеньком на вид — не замке! — шалаше кирпичном. И прилагали геометрическую интерпретацию. Закатывали глаза ответственному секретарю и скорбно комментировали: "Он сидел в этом глазвыколиничегоневидном мире целых восемь часов!" — и демонстрировали лопнувшие еще при прошлой правке номера сосуды. Грозили удержанием премии, коли немедленно не полюбит Morrowind, отказавшись от глупой боевой системы Arx Fatalis, где замахнулся один раз, шмякнул кого-нибудь по голове, отскочил, замахнулся, шмякнул, отскочил, замахнулся, шмякнул, отско... Шмя... Отско... Шмяяяяя.

А потом в комнате ужасов номер 18 случился внеочередной сеанс массового психоза.

"Там личи (liches. — **Прим. ред.**) при реализации спеллов, как и сам игрок, делают пассы руками, — на голубом глазу ответствовал честный М-ский. — Представляете, у них можно подсмотреть нигде не описанное заклинание drain life! А уж когда своим умом доходишь, что если в одном заклинании вместо "heal" подставить "harm" или супротив огня использовать холод, то — на тебе! — новое заклинание, гордость просто распирает". И еще повествовал о приготовлении королевских пирогов со слабительным, жарке порося по рецепту "меткого fireball'а", о том, как сам варит зелья, кует мечи, активно ремонтирует портянки, собственноручно ловит и варит рыбу, добывает в шахтах каменья...

Вспомнили прошлогоднюю Машу, октябрьских "Реставраторов" и Общество мертвых девелоперов. Ролевая нива тоже богата нетрадиционалами: гляньте хотя бы на касту Ultima-поклонников. Только на страницах сайта The Stygian Abyss (www.stygianabyss.com) пасется около десяти артхаусных ремейков разнообразных частей великой Ultima от Ричарда Гэрриота (Richard "Lord









British" Garriott) и почившей Origin. Каждый шаманит на свой ляд. Одни подцикливаются на мысли просто перенести легендарную РПГ под сень свежих ОС-струй: на рудниках U7 (http://exult.sourceforge.net) вкалывали аж целых четыре года, завершив совершенно бесплатный, питаемый чистым интузиазизмом труд, к коммунистическому празднику седьмого дня ноября от 2002 г. Р.Х.

▶ Нацепил на башни другие баннеры — и это вовсе не провинция Морровинд, а очень даже Британния.
▶"Он видит эти богомерзкие полигональные ноги-костыли? Видит?"
▶Фонари — точь-в-точь как у Лорда Бритиша во дворе. Только слишком желтые.
▶Не надо смеяться, вы в это играли еще десяток лет назад. И ничего, нравилось!

Бывают парни и покрепче. Как вам понравится тотальный передел Ultima 1 (www.peroxide.dk/ultima) под жужжание полностью трехмерного, почти современного движка, с полигональными деревьями и закатом-как-в-сказке? Но круче всех выступил сообразительный некто (www.cjm-caulay.com/bmod/index.php), быстренько изваявший Britannia-mod к Morrowind. На представленной там же таблице уровней я растрогался и долго утирал нюни над больнознакомыми названиями Covetous, Hythloth (какая же там замечательная дичь, мальчики и девочки!), Despise. Словом, удачно провел вечер.

Может, это фатальный болезнь «свин»?

Что касается наших французских друзей из города Лиона, никакие они не психи и даже не ностальгирующие. Знаете, кто они? Масоны.

"...с целью мирного объединения человечества в религиозном братском союзе" — это про Arkane Studios. Схватились за идею-которая-нравилась-решительно-всем, и ну дрова колоть! В сюжете у них sci-fi, как в Might & Magic, а подземелья темные, словно в любимом мониторе племени "Геркулес". Интерфейс столь демократичен, что, того и гляди, внутренним голосованием наложит вето на вмешательство пользователя, существа суетливого, докучливого и не в меру беспокойного. Скажите спасибо, что не проголосует за принудительное отсечение вашей правой руки: между прочим, в древних Афинах такой закон приняли. Поверьте на слово, спартанцы совсем не обрадовались!

Прогрессивная получилась игра. Жаль, темная и топориком срубленная. И потом, ее авторы поспешили с релизом. Рано, Arx Fatalis, зритель еще не дозрел. Он уже с неподдельным интересом взирает на вариант тупейших восьмицветных гонок а-ля "Формула" на КПК и телефонах и глубоко медитирует над идеей приобретения клона Wasteland. Вскоре ему наскучит даже Prince of Persia, и вот тогда...

ПАРИЖ открыт

Больше всего о Париже говорят иностранцы. Уроженец Иллинойса Эрнест Хемингуэй пропитывает мозг необходимым романтическим гламуром, итальянский дуэт Gabin обеспечивает попкультурную музыкальную интерпретацию. Дитя Москвы, искушенное в набегах на берега Сены, рекомендует выучить дежурную фразу «парле ву русси?», дабы затем с виноватым видом переходить на (предпочтительно) ломаный английский – раз уж ты, бездарь, так и не сподобился выучить французский. Британские же зловреды из журнала «Time Out», благородного прадедушки всемосковского путеводителя на букву «А», настаивают на приобретении синего берета, развесной собачки класса «горжетка» и, само собой, легкомысленной тельняшки. Французам до всех этих необыкновенных острот нет никакого дела. Они привычно обходят вездесущие кучки собачьей физиологии, тушканом скачут через улицы под запрещающий красный, поглощают вино за завтраком, обедом и ужином, истребляют десерт еще до прибытия кофе, непрерывно бастуют, а в перерывах между всем вышеперечисленным даже делают компьютерные игры. О том, как у них это получается, – наша первая Тема в новом году.

Александр Вершинин, фото автора.





динственное затруднение в пути: соседний аэроавтобус отступает в г. Малага, суверенное г-во Испания. В шальном минутном единоборстве чувство долга берет верх над солнцем, морем, Люсией и сексом, плюс двадцатью по Цельсию, а также знанием, что наш король — Хуан Карлос Первый. Жуть. Муки. Страдание на челе.

Понимаете, мы обещали. В тот замечательный ECTS-день (см. #10'02), когда Элиза Гомес (Elise Gomez) из Arxel Tribe умудрилась забраться в призовой .EXE-вымпел с головой, а нам коротенько показали Hannibal и Mistmare, мы поклялись навестить безумную команду девелоперов в их парижском логове и пообщаться уже всерьез. А по пути почему бы не заглянуть в гости к Ubi Soft и сравнить, как живут во Франции маленькие и независимые, а как большие и корпоративно одухотворенные. Пасс руками, и на улицах уже сплошные галлы (бормочут “бонсуа” и “гран мерси”), за окном древний Латинский квартал и жемчужный Люксембургский сад, в музее Д'Орсэ лучший на свете Ренуар, на тарелках креперы и утки в изюме, в бокалах вездесущее “Божоле Нуво”, нефильтрованное и густое, как кровь. Строчки сами просятся в блокнот. О чем — не важно. Такой вот праздник: прямо по папе Хему.

Фабрика высокого уровня культуры

Таксист не знает, где находится Montreuil-sous-Bois, я тем паче. Спрашиваем у атласа: оказывается, головной офис Ubi Soft притулился в парижской версии Новокосино, в паре километров за официальной городской чертой. Здесь растут мухоморы заводских цехов, а лица черного цвета преобладают, и все они отнюдь не трубочисты или увлеченные цветной металлургией персонажи. Вход в офис обнаруживается во дворе, который так и подмывает окрестить “овощной базой”. В коридоре меня подхватывает пара весело щебечущих девушек: это Жюли Лорен (Julie Laurent) и Дженнифер Лансмен (Jennifer Lansman), в последней я подозреваю англичанку, но признаться вслух так и не осмеливаюсь.

Ветреная пробежка по этажам. Вот расквартированы брэнд-менеджеры, вот логово вебмастеров, а вот умный и чуткий автомат, подающий сотрудникам кофе и чай всего за пару евро. Внимание притягивает знакомая коробка с “Ил-2” на одном из столов. Девушки охотно поясняют: “Это китайская версия игры, в этом холле живут менеджеры по локализациям”. Немедленно отряженная поисковая экспедиция иероглифов и прочих артефактов не обнаруживает, но все равно весело. Шагаем дальше? Вуаля: место рождения Rayman. Точка трагического исхода расчлененного уродца прямиком из подсознания основателей Ubi Soft отмечена скульптурной композицией церетелиевских пропорций. На самой выдающейся части рэйменовского тела, гигантском, простите, шнобеле, хорошо видны многочисленные потертости, выщерблины и глубокие порезы. Сюда под сенью ночи пробираются обиженные сотрудники — и кусают. Шутить на данную тему опять-таки стеснительно: Rayman — первая и поныне любимая игра Ubi Soft.



XIII. Не смотрите на тень. Не смотрите! Та, что справа. Да, эта. Не смотрите на нее. Кошмар.

После турне по записывающей студии (“здесь пишут звук”), тайной комнате (“а вот там сидят актеры, но мешать им нини”), комнате-с-ремонтом (“а как ты подпишешь этот снимок?”) и еще дюжине скучных, вперемешку забитых людьми и компьютерами помещений, возникает законный вопрос: “А где творцы?”. Действительно, где девелоперы?

У второй крупнейшей игровой компании во Франции, помимо “новокосинского” штаба, около десяти рабочих студий, часть из них раскидана по благодатной республи-



канской земле. От законного вопроса, какая игрофирма во Франции первая, Жюли и Джен уклоняются с патетической песней об отсутствии на руках точных цифр. “Infogrames, конечно”, — заливисто смеются на следующий день в Arxel Tribe. На требование предъявить девелоперов девушки суммонят еще одну подружку, запихивают меня в авто и везут в соседнее здание.

Когда пробьет XIII раз

Если вид .EXE-журналиста с почетным эскортом аж из трех девиц и развеселил Жюльена Баре (Julien Bares), то на поверку он и бровью не повел, лишь скромно присоединился к шествию: “Будем знакомы, глава проекта и продюсер шутера XIII”. Рассказывать ему об одноименном московском клубе или лучше не стоит?

Отрицательное решение было единственно верным. Жюльен не на шутку серьезен и по-девичьи чувствителен ко всему, что касается его любимого детища. XIII может с некоторой помпой величать себя Stealth Shooter, черпать сюжетные мотивчики из внезапно очень известного колодезя (обезьяний Голливуд!), но смотрится и играется до приятного неординарно. О чем и сказ.

Начнем с пары слов о таинственной технологии Cel-Shading, на которой построена игра XIII, украшающая одну из наших нынешних обложек. Стиль появился совсем недавно, в 2001 году, когда на одной из консольных выставок было представлено сразу две игры на искомой технологии. XIII от Ubi Soft станет первым ПК-проектом, инкорпорировавшим Cel-Shading. От дебюта игры во многом зависит дальнейшая судьба технологии на нашей любимой платформе. Любопытствующие могут ознакомиться с краткой историей C-S-игр по адресу www.ultimategamez.com/extras/specials/celshading.shtml и взглянуть на процесс с программистской (www.gamedev.net/reference/programming/features/celshading) и “флэшерской” (www.flashfilmmaker.com/goodies/les-sons/celshading/index.htm) точек зрения. Раздвигайте горизонты, не стесняйтесь.

XIII
Якобы бесшумный шутер
Ubi Soft
(www.ubisoft.com)
Дата выхода: Март 2003 г.

Воздвигнутый на основе Cel-Shading шутер. Некоторые говорят: “Комикс”. Разработчики обижаются.



Сюжет смешон. Нет, серьезно. XIII сотворена по мотивам и лицензии одноименного комикса, чей автор мало кому известен за пределами Западной Европы. Вообще-то французы недолюбливают бельгийцев (хуже могут быть только эти мерзкие англичане), но для художника Жана Ван Хамме (Jean Van Hamme) они решили сделать исключение. Еще бы, ведь этот парень — незауряд! В один солнечный день Жана посетило озарение, и он выдал на-гора следующую историю: на восточное побережье США волной выносит человека. Робинзон ранен в голову и совершенно ничего не помнит, но располагает татуировкой в форме цифры — правильно, девочки! — “XIII”, а также

ключом от банковской ячейки, упокоенной в метрополии Нью-Йорк. Наш герой, преследуемый по пятам таинственными киллерами, добирается до ящичка с документами, из которых узнает свое имя. Затаили дыхание? Джейсон Роулэнд (Jason Rowland, хотя своевольная рука уже бодро набирала "Bourne"). Выдыхаем. Пятницу-Тринадцатого немедленно берет за жабры ФБР в лице полковника Амоса. Должностное лицо не моргнув глазом объясняет Чертовой Дюжине, что тот днем раньше ухлопал самого Президента Соединенных Штатов Америки (звучит гимн) и теперь Тринадцатому konchita, как ни крути...

Поскольку посетившее славного бельгийца откровение, скорее всего, имело карманный формат и мягкую обложку со странной фамилией Ludlum, музыкальным источникам девелоперского вдохновения уже не удивляемся: оригинальная "Афера Томаса Крауна" (Thomas Crown Affair, 1968) и не имевший на родине Станиславского широкой известности полицейский боевик Bullitt того же года рождения. Выбор неординарный.

Тем временем подхвативший вожжи Жюльен прыгает по огромному ангару меж грузовиков и ящиков, сосредоточенно валя акварельную гвардию. Просьба показать открытые пространства немедленно удовлетворяется, и удивленный очередной сменой декораций Тринадцатый обнаруживает себя в красно-коричневых прериях. Жюльен цепляет услужливо подкинутую дизайнерами лопату и щедро охаживает ею ближайшего часового: "Теперь ты!". Уровень запускается заново, и я назидательно обламываю инструмент о глупую голову антагониста. Удовлетворенный моими успехами господин продюсер рассказывает о других одноразовых орудиях тайной войны Тринадцатого: стульях, бутылках и прочей садовой снеди. Приближение к ближайшему углу спускает с цепи триггер. Тот, мурлыкая под нос Гинзбура, будит нехитрый скрипт, выкидывая на экран квадратики, нежно обзываемые Жюльеном "айлайтс". Оные highlights являются нам в виде трех небольших окошек, вместе составляющих мини-комикс. Наш триптих рисует силуэт злодея со снайперской винтовкой, стоящего где-то на возвышенности. Намерения подлеца очевидны. Жюльен торжествует: "Маленькие айлайтс здорово помогают нам. Они не только сохраняют разудалую атмосферу комикса, но и выделяют выигрышные игровые моменты почище хваленого рапида". Крошки-айлайтс действительно не дремлют. Им всегда приятно показать раскалываемую пулей голову или вспоротый очередью животик. Ла-ла-ла. Еще их интересует проходящий мимо часовой или почуявшая Чертову Дюжину собачка. На них построены миллионы миниатюрных скриптовых сценок, помогающих герою лучше разглядеть и понять окружающий его мультяшный мирок. Причем для каждого айлайтс-кадра припасено по



Жюли (слева) и Дженнифер на боевом посту. В целях соблюдения корпоративного кодекса на экране телевизора елозит фирменный двадцатиминутный рекламный ролик. Вероятно, вы можете разглядеть нижние конечности Рэймана, хотя это вряд ли доставит вам эстетическое удовольствие.



XIII. Какого надо быть роста, чтобы так унизиться перед часовым — вот в чем вопрос. "Приключения Людвига Тринадцатого в стране часовых-великанов"?

Согласно последнему открытию новозеландских ученых, каждый амнезиастрадалец автоматически наделяется навыками обращения с оружием и седьмым даном айкидо. Тринадцатый не исключение: Жюльен случайно включает уровень с активированными чит-кодами, и все присутствующие наслаждаются незапланированными видами на солидную экспозицию мозговышибалок. Ощущения щекотливые. Если при виде "стволов" из Doom III хочется немедля взять и раскрасить эти поделки из коричневого пластилина поярче, то штуковины из XIII отчаянно просят стать частью какой-нибудь художественной аппликации. Вырежем прямо с экрана. Ножницами. Жестоко усмирив навязчивое, пытаюсь кого-нибудь застрелить. Каково же мое удивление, когда пистолет сам срывается с места и ловит мушкой проходящего мимо солдафона! Кончина рисованной тушки сопровождается артхаусным слоганом "В-А-А-М!", но столь ожидаемый флажок или розочка из ствола так и не выползают. Немного обидно.

три положения камеры, выбор между которыми осуществляется совершенно нечаянным образом. Шарманъ!

Шоу завершается почти трагично. На зимнем уровне всплывает слишком много багов. Сначала я обнаруживаю Титанового Пуделя: замечательную собачку никак не берут пули. Песик успокаивается (и по-чеширски исчезает!) лишь после продолжительного общения с гранатометом. Боковым зрением наблюдая огорченно цикающего Жюльена, я натыкаюсь на глупого солдафона, застрявшего в стене с высоко поднятым коленом. Пытался ли он простучать дорогу к свободе или работает михалковским “наказанным аистом”, доподлинно неизвестно. Но после смерти наш бедолага начинает крутить пропэллэром вокруг злосчастного сустава, чем приводит присутствующую свиту девиц в умиление, девелоперов же в трогательную печаль. Из попавшего в оборот солдатика хлещет патентованная селшейдерная кровь: крупные красные ягоды, извергаемые тушкой полными пригоршнями. Натурально, клюквенный фонтан. Жюльен закатывает глаза к небу. Жюльен закрывает очи ладонью. Жюльен трепетно моргает, дергается и наконец



Юристы Тома Клэнси всегда на страже интересов босса и готовы решать вопросы любыми доступными способами. (На фото — зеленые и в смешных очках для дайвинга.)

дает сигнал к отбою: “Все. Баста. Хватит. Насмотрелись. Финита”. Я баюкаю его словами, что, когда клюква поперла из горла, было даже здорово. Он, не слыша, кивает и плотоядно косится на ближайшую группку программистов, сгрудившихся у пожарного выхода в предчувствии стрелецких казней. Девицы интуичат ситуацию, выстраиваются свиньей и бодро этапируют меня вон из студии. Аудиенция окончена. Слышны первые вопли терзаемых кодеров.

Интермедия

По пути обратно в HQ интересуюсь загадочными французскими именами. Оказывается, каждый француз может попробовать назвать своего ребенка по собственному разумению, но государство оставляет за собой право не зарегистрировать что-нибудь возмутительно революционное. Скажем, тот же "Жюльен" на взгляд заплесневелого бумагомарателя – имечко вполне нормальное (хотя и провоцирует желудочные соки у цивилизованного человека). А вот если вам занеможется наречь мальчугана "Ксенофонтом Свет Алексеевичем", у французских силовых ведомств могут возникнуть к вам некоторые нескромные вопросы.

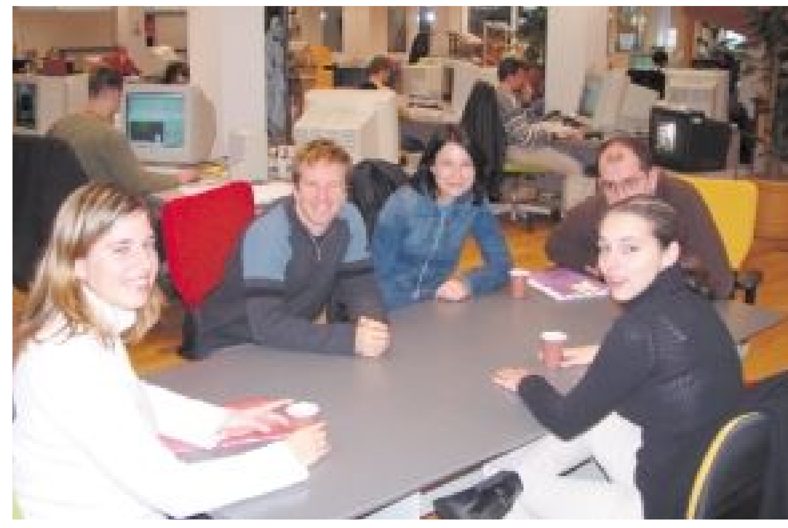
La mouche, или Просто муха

Остальные бенефисы обставлены на манер детских утренников. По мановению пальца одной из девушек распахиваются врата переговорной, и внутрь марширует очередная порция пионерских брэнд-менеджеров. Пока одни ласково улыбаются в сторону руссотуристо, другие суетятся с проводами, разъемами и дисками, негромко поминая merde и других галльских святых. Когда все чаемые приготовления завершены, группка встает в шеренгу и произносит местный эквивалент "Вместе мы фруктовый сад". По завершении доклада красавцы скоренько сворачиваются, хватают снедь и отступают с троекратным махом плюмажами. Цирк! Руссотуристо восторженно бьет в ладоши и клянчит еще мандаринку.



Splinter Cell. "Здрав-ствуй, мама. У меня все хорошо. Ребята в отряде — отличные. Командир — умница. Хотел тебя попросить: пришли, пожалуйста, все фамильное золото, драгоценности и содержимое папиного сейфа. Очень надо".

Сложнее всего пришлось, да простят меня за транскрипцию, Максиму Шар-Хурдинсону (Maxime Chard-Hurdinson), представлявшему Splinter Cell в полном одиночестве. Его родной папа брэнд-менеджер отлучился по своим галльским делам, оставив своему помощнику честь возиться с непокорной Xbox-версией игры. Максим немного растерянно моргал сквозь шикарного дизайна очки, с детской наивностью возлагая надежды на распечатку вопросов-ответов, кои Ubi Soft в обязательном порядке выудила из .EXE еще перед отправкой агента на родину плесени и абсента. Быстрый взгляд на документ подтвердил худшие опасения: все хитроумные и каверзные вопросы пиарщики Ubi усердно испоганили специально сконструированными словами-кляксами. Среди блистательных посредственностей класса "достичь мирового", "горды сознанием", "спасти человеческие жизни" или "только лучшее" таки нашлась живая нотка. В ответ на вопрос о путешествии дизайнеров в Грузию с целью изучения тамошних тюрем (это первый этап игры) документ самоуверенно тявкнул: "Мол, водопроводные трубы пекутся из одного и того же материла повсеместно, поэтому не надо ездить в Грузию, дабы повисеть именно на тамошних коммуникациях". Сколь наивны избалованные цивилизацией!



Абсолютно счастливая свита и обиженный собственным дитятей Жюль Барес. Большинство программистов уже попрыгали в окна.

Splinter Cell – это накосявыкуси игровой индустрии в граненое лицо очередного Бонда. Максим балует меня пейзажистикой: "После темной и сырой грузинской турмы хочется глотнуть воздуха, oui?" Ответно похрюкиваю: "Уииии-уииии". Нашим взорам открывается великолепие каспийского шельфа с безжалостно приколоченным к горизонту закатом. Героический Сэм Фишер (Sam Fisher, подробности во всеобъемлющем #10'02) ползет по стальной решетчатой конструкции, подвешенной на высоте полета голодной чайки по имени Ливингстон. Внизу поигрывает палитрой совершенно неинтерактивное море. "Падение, – поясняет Максим, – карается незамедлительной сме". На мой комментарий в духе "les arcades non favori la critique" награждает меня мрачным

призовым взглядом. Продвижение Сэма по инсталляции сопровождается маковыми взрывами оборудования и полетами сатрапов навстречу с неинтерактивным. “Это в основе своей пазловый уровень, в котором Сэм может в полной мере осознать собственные уникальные умения”. В подмерзлой Раше мы метко зовем подобные художества “спортивно-акробатическим борделем” и оставляем их на долю поклонников то ли Лоры Палмер, то ли Лары Крофтер.

Вновь смена блюд: Сэм осторожно подкладывает оптическую камеру-ужа в дверную щель, и мы с Максимкой застываем в священном трепете. Богоподобно! Искажение картинки с учетом малости объектива, неожиданный ракурс и достоверные помехи бросают меня на колени и давят, давят из глотки смешные слова похвалы. Если бы я смог вот таким образом свернуть шею в бублик, то наверняка наблюдал бы белый свет именно с такой перспективой, искажением и помехами. Замороченность девелоперов пискомодными гэджетами — вот что на самом деле ставит Splinter Cell в одну колонну с повсеместно любимым Дж.Б. Качество исполнения феноменальное. Максим заставляет Сэма вытянуть винтовку и наводит прицел на ближайшего козла отпущения: “Обрати внимание на blur. Видишь? Там, где объектив фокусируется, картинка четкая, фон же слегка расплывается, мутнеет. Если не забыл, именно так работают настоящие линзы!”

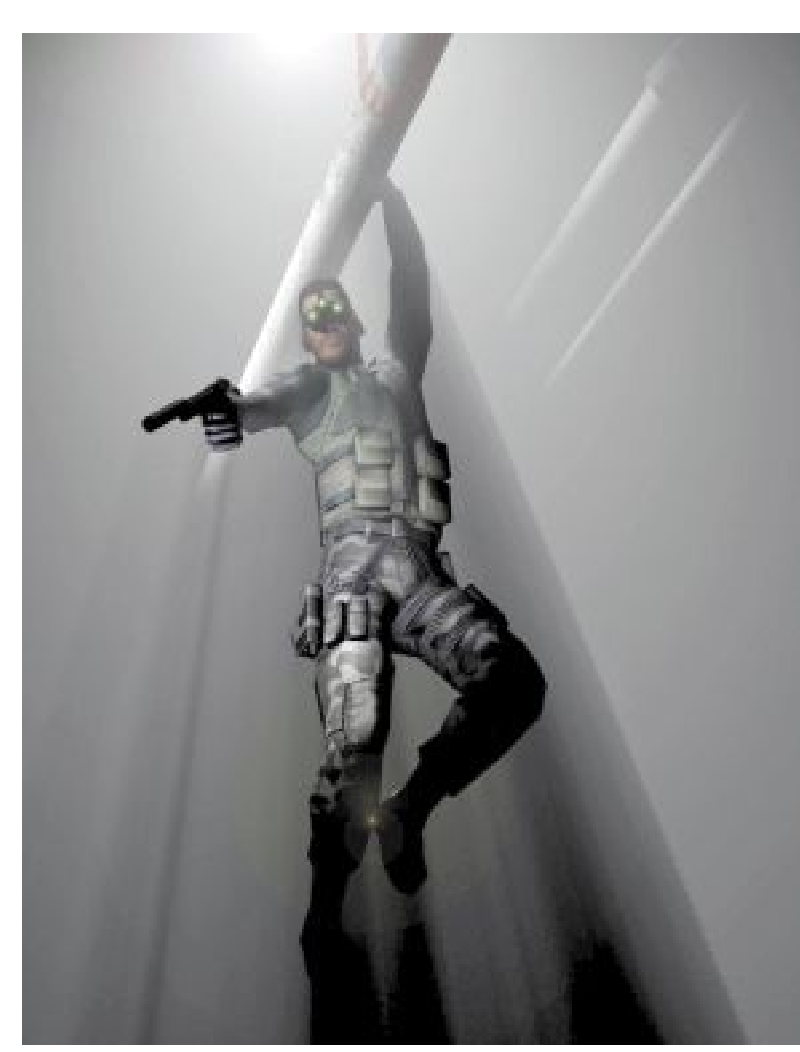


Splinter Cell. Добрый Сэмаритянин всегда помогает загулявшим морпехам добраться до штатной койки.

Следующей обязательной остановкой является знаменитый аквариум с рыбками: мы любуемся им из полумрака ближайшей вентиляционной трубы. Нарочитый источник света отбрасывает на пол тени суетящихся тропических рыбок. Обмен репликами психологически запрограммирован, а потому дается с непринужденностью “сто тысяч раз прощай”. “Will we kill fishes?” — с потворствующей улыбкой интересуется русский журналист. “Of course, — откликается француз. — But it’s not the aim of a game!” Оба строят сложные лица и смотрят, как разлетается вдребезги стекло и вода ниагарой низвергается на пол, унося с собой ошалевших от такой судьбины рыбок. Одна из них цепляется за аквариумную раму и остается лежать на уже сухом дне былого дома, остальные трепыхаются на по-

лу и медленно умирают — о чем свидетельствует вовремя приложенная ко лбу Сэма тепловая линза. Интересуюсь, можно ли омилосердствовать рыбок пулями или поджарить заявленным еще в октябре электрошоком. Мне советуют не умничать, расслабить мозговую мышцу и получить от шоу удовольствие. Я мстительно отмечаю воду, впитавшуюся в пол всего за пару секунд. "Ах так! — кричит драматическим голосом Максим. — Тогда я разобью потолок!" Кидается в оранжерею, где досужие бандиты проводят часы в утонченной релаксации, целит в стеклянный свод и разом выносит половину. Капавший снаружи хмурый дождик с удовольствием пробирается внутрь разгромленного помещения и развлекается орошением лиан вкупе с сильно раздосадованными оказией террористами. Последние по привычке начинают шалить, за что и получают от Сэма с Максимом на бобах.

Splinter Cell. В детстве Сэма никто не дразнил "трехглазым". Некому было.



На демонстрации уровня, в котором Сэму предстоит пробраться в здание ЦРУ в Лэнгли, показ внезапно завершается. Надежды на отыскание кривой дорожки в святая-святых Разведывательного Управления ("Самый спокойный и самый нервный уровень. Никого нельзя убивать, вас не должны видеть вообще. Требуется пробраться в здание, вскрыть базу данных и вычислить вражьего шпика в стройных рядах честных разведчиков") не сбываются благодаря шумному появлению эклектичной парочки: Клотильды Дю Сейнт (Clothilde Du Saint, вот ЭТО настоящее французское имя!) и Эрика Кузиана (Eric Couzian), соответственно брэнд-менеджера и игродизайнера славной аркады Rayman 3. Мееерд! Сего счастья я так надеялся избежать.



Руководитель проекта XIII Жюль Барес и его реакция на известную строчку от ВИА "Ленинград": "Руки из карманов, где ваш документ?".

Интермедия

Зеленоглазый триокий Сэм Фишер буквально заполонил Париж. Его картонная фигура грозила пистолетом массе зевак на Елисейских полях, маячила на улице Школяров, в галерее "Лафайет" и в окрестностях Монмартра. Официальный запуск Xbox-версии пришелся как раз на первую неделю декабря, тогда как ПК-вариант все еще томит своих потенциальных ожиданием. Каково же было мое

Tom Clancy's Splinter Cell

Гэджетолюбивый шутер-триллер
www.splintercell.com
Ubi Soft (www.ubisoft.com)
Дата выхода: Февраль 2003 г.

Сэм Фишер спайдерменит по трубам в грузинской тюрьме. Сэм Фишер рассекает по китайскому посольству. Сэм Фишер пролезет даже в ЦРУ. Сэм Фишер взобрался на нефтяную вышку в Каспийском море.





удивление обнаружить крохотную нашлепку с воинственным Сэмом на двери анибальей студии в Arxel Tribe! “У меня в Ubi друзья”, — смущенно покаялся похожий на альмодоварову маму Грегори Пишон (Gregory Pichon), которому присутствовавшее в лице Мепистопеля начальство (вы читайте, читайте!) недолго думая выписало темную.

Rayman 3. При входе в комнату ужасов .EXE стоят двое вот таких. Остальные внутри.

Frou Frou, или Ла-ла-ла

Серия Rayman являет собой квинтэссенцию всего богомерзкого и гадостного, с чем труждающиеся на ПК-ниве авторы Game.EXE не устают бороться денно и нощно, мозоля руки по самый локоть уничтожительным эпитетом и дезинфицирующей толстогузой метафорой. Нарисуйте себе мой священный уж-ъ при виде сияющей Клотильды, жизнерадостной сестры означенного чуть выше шноблемонстра Р.! На поводке госпожа Дю Сейнт ведет грустного гейм-дизайнера Эрика, немедленно подключившего себя к близлежащему ПК. “Кхааааакх!” — выдавливаю я.

Rayman 3. Мы можем бесконечно ерничать по поводу данного куска кода, но его внешнего обаяния сие отнюдь не упраздняет.



Пожалуй, эту трагедию стоит разыграть в лицах, среди которых действующее лишь одно. Клотильдино.
Game.EXE: Кхааааkх! Уг.
Клотильда Дю СЕЙНТ: Привет! Вы, конечно, знакомы с нашим Рэйманом!
.EXE: Кык.
К.Д.С.: Значит, не увлекаетесь?! Весьма прискорбно! Rayman — первая игра нашей компании и, спешу вам сообщить, была сделана именно в этом здании! Его обожают миллионы детей и взрослых по всему миру!
.EXE: Кпрытуп?
К.Д.С.: Нет, что вы! Уже вторая часть ПК-версии Rayman была полностью трехмерной! Но поставьте рядом вторую и третью части и вы увидите: они совсем разные!
.EXE: Йнч.
К.Д.С.: Да, представьте себе! Поклонники предыдущей серии жаловались на пиратов! Мол, скучноваты! Ну, теперь-то ябедничать явно не станут!
.EXE: Жонк.
К.Д.С.: Очаровашки, правда? У нас есть крошка глист-бомбомет, большой мешочный пироманьяк со взорванной башкой, тупица грибомордоворот, снайперский мухомор!!! Не забудем и о геликоптере с базукой и туалетным спусковым механизмом, а также колдуне со связанными узлом ногами! Все вместе они — Hoodlums! Детки, вступайте в их армию (цитирует рекламный слоган. — **Прим. авт.**)!!!
.EXE (картинно теряет сознание): ...
К.Д.С.: Вы заметили — у всех монстриков аккуратными стежками зашит рот! Чтобы они не выболтали Рэйману Большую Тайну! Нашей главной творческой задачей в новой части игры было по-настоящему оживить врагов, сделать их смешными и веселыми!
.EXE: Йопт.
К.Д.С.: Нет, им не справиться с маленьким Рэйманом! Ведь это существо-парадокс! У него руки совсем-совсем отдельно от тела, они живут своей таинственной жизнью! С помощью своих чудесных рук наш маленький герой может дубасить врагов на расстоянии! Вот он изо всех сил раскручивает свой левый кулачок!.. А вот раскручивает правый!.. В-жжжик!.. Теперь у него почти двести анимаций, он такой красивый!

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Увеселение консольного пошиба
www.hoodlumsworld.com
Ubi Soft (www.ubisoft.com)
Дата выхода: Март 2003 г.

Существо с огромным носом подвергается нападению грибов.
Иисусе, у него отвалились руки!!!

.EXE: Ёкл. Мн.
К.Д.С.: В Rayman 3 присутствуют элементы пазла! Все супероружие, совершенно необходимое для прохождения игры, имеет ограничение по времени использования! Так что вам, мон шер, придется быстро соображать, куда пульнуть дистанционно управляемой ракетой, а куда шарахнуть молнией!
.EXE: Ик...
К.Д.С.: Мы придумали забавные скриптовые сценки!..
.EXE: Жуть. Шалишь.
К.Д.С.: В Rayman 3 совершенно уникальные текстуры! Извлеките текстуры любого другого проекта и используйте в третьем! Трюк пройдет! Но только не с новым Rayman!!!
.EXE: Гоплиты губы горнили гортензий гордый гувернер гарью гомункулус.
К.Д.С.: Как же не показать вам главную сумасшедшинку игры?!
.EXE (мгновенно выходя из транса): Не нада, мы в курсе. Вся редакцыйя. Давно-давно.
К.Д.С.: Черт, нет музыки!!! Мелодии Rayman 3 выгодно подчеркивают царящую в его мире клиническую атмосферу!
.EXE: Вы читаете мои мысли, мадам.
К.Д.С.: Взгляните на этот мини-гейм! Здесь царят шестидесятые! Переливчатые цвета, психоделические туннели, все это так funky и столь groovy! Вы должны прочувствовать все на себе! Возьмите-ка геймпад!!!
.EXE: Не хочу.
К.Д.С.: Ну не ломайтесь, словно капризный мальчишка! Берите!!!
.EXE: Не возьму.
К.Д.С.: Что?!
.EXE: Ни за что. Я не умею играть с ЭТИМ.
Клотильда выводит из демо-режима своего коллегу Эрика, зачиная беглый обмен репликами. Комичная правда всплывает не сразу. Оказывается, намедни некто залил клавиатуру компьютера пронзительно зеленым мятным ликером, и к ней можно основательно прилипнуть.
К.Д.С. (счастливо): Ликер!!! Хотите попробовать?!
.EXE: Ни за какие коврижки.
К.Д.С.: А как же Rayman?!
.EXE: Нет.
К.Д.С.: Но..?!
.EXE: НЕТ!
К.Д.С.: Ну ладно, ладно! Бонсуа! Эрик, пойдем со мной, дорогуша!
.EXE истово благодарит фатум и с подозрением наблюдает интродукцию следующей партии демонстраторов.

Интермедия

На деле невозможно не восхититься ораторскими талантами госпожи Клотильды Дю Сейнт. Кто бы мог представить себе вдохновенный и энергичный получасовой рассказ о таком трюизме, как Rayman 3? И хотя Клотильда и Эрик действительно чуть не прикончили меня своим геймпадом, посмеялись мы изрядно. Особенно сидевшие в сторонке Жюли и Джен. И Клотильда-энерджайзер. А Эрик — тот ни разу не улыбнулся.



Дизайнер Rayman 3 Эрик Кузиан сделал свой выбор давно. Лучше геймпад, чем зеленая липкая клавиатура!

И Фрагу Сибирскому лично

Бодрый брэнд-менеджер Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield (RS) Седрик Делма (Cedrick Delmas) по-военному решительно пересек комнату, таща на буксире своего практиканта Бенуа (Benoir).

Седрик ДЕЛМА (строгим голосом): Ну, понравилось то, что вам успели показать?

.EXE (не вполне оправившись от пыток): Эээээ... Ммм...

С.Д.: Теперь вы будете действительно впечатлены.

.EXE (мерзко ухмыляясь): Делма, ваше выступление замечательно отрепетировано.

С.Д.: А вы как думали. Приступим?

.EXE: Силь ву пле.

С.Д.: Вы знакомы с историей Rainbow Six? Тома Клэнси (Tom Clancy) изучали?

.EXE: Вообще-то у нас в редакции

Rayman 3. Не секрет, что армия худлумов спонсируется на личные средства команданте ББ. Результаты — отменные!



для этого есть специально выведенный человек, Фраг Сибирский: евгеника, генетическое моделирование, много любви.
С.Д.: Фраг Сибирский? Наслышан.
.EXE: Но Томика читал даже я — ошибки молодости. Как он относится к вашим игротрудам?
С.Д.: Вы не поверите, когда я расскажу хотя бы историю создания КИ Rainbow Six. Дело в том, что однажды Том Клэнси болтал с командой девелоперов Red Storm Entertainment: те одновременно пытались заниматься брэйнстормингом. Так вот, ему настолько понравилась наклюнувшаяся идея Rainbow Six, что он молвил: "Вы, ребятишки, делаете игру, а я пишу книгу. Давайте наперегонки".
.EXE: Да ладно!
С.Д.: Клянусь очками Тома Клэнси. Книга и игра вышли на рынок с разрывом в одну неделю (Мне очень стыдно, но я проверил. Чистая правда. — **Прим. авт.**).
.EXE: И каковы же ваши нынешние отношения с укротителем технотриллеров?
С.Д.: Любые возникающие вопросы в первую очередь согласуются с Клэнси и его юристами. Он рассматривает нашу инициативу, соглашается или обоснованно отклоняет ее.
.EXE: Его юристы тоже участвуют в игроделании? Акселераты какие.
С.Д.: Очень. Очень смешно.
.EXE: Ничего не попишешь, природное чувство умора. А как юристам нравится Unreal Warfare engine?
С.Д.: Наша команда и сам Клэнси движком очень довольны. Unreal Engine — это такая "Бесконечная история" рынка IT. Он никогда не будет закончен, у него нет дна.
.EXE: В каком, простите, смысле?
С.Д.: Не секрет, что мы изрядно поработали над U-Warfare. Порой случались трагикомические казусы: мы полтора месяца корпим над доводкой алгоритма, а через неделю после завершения работ приходит официальный апдейт от создателей движка, занимавшихся той же самой проблемой.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Тактический супершутер
www.raven-shield.com
Red Storm Entertainment (www.redstorm.com) и Ubi Soft (www.ubisoft.com)
Дата выхода: Зима 2003 г.

Безжалостный тактический террорист-комбайн. Позчады не будедь. Живой бандит, мертвый бандит — какая разница?

.EXE: Когда мы прыгали однажды в Занзибаре...
С.Д.: Может, лучше про реактор? Тьфу. То есть давайте вернемся к продуктам Ubi. Вам ведь понравился Splinter Cell?
.EXE: Отменнейший прожект.
С.Д.: Raven Shield совсем другой. Мы зовем игру "thinking man's shooter". В RS нет широких открытых пространств, вся его суть в том, что находится за следующей дверью.
.EXE: Как интересно. И что же там обычно оказывается?
С.Д.: Ничего сюсипусьного. В основном всякое международное отребье. Неонацисты, например. В Raven Shield вы всегда встречаетесь со своим врагом лицом к лицу.
.EXE: Кто "мы"?
С.Д.: Мы — гвардия. Мы — хорошие парни. Они — тухлые какашки, гады и стервецы.
.EXE: Хм. И как "мы" обходимся с этими авгиевыми конюшнями?
С.Д.: В основном "нейтрализуем". Хотя в Raven Shield дебютирует совершенно новая фишка: подлецов можно арестовывать. Понимаете, это все прелести нашего нового ИИ. На каждого контрконституционного швондера приходится по нескольку линий поведения. Когда его товарищи рядом, он спокоен. Но оказавшись в очевидном меньшинстве, компьютерный плохиш начинает нервничать и использует одну из следующих схем самовыражения: открывает беспорядочную стрельбу (как в The Thing), отступает к своим или сдаецца.
.EXE: То есть "мы" гуманны и будем стараться брать оглоедов тепленькими, а не холодненькими? Как мило.
С.Д.: Знаете, Саша, гады они... Ну гады, в общем. В данном случае Raven Shield не делает различий между живым террористом и мертвым. Вы вольны арестовать сдавшегося ("Бросившего оружие и опустившегося на колени, вот так", — отрывается от кресла и показывает. — **Прим. авт.**) бандита и сковать его наручниками. С этого момента он выбывает из игры и столь же безопасен, как и "нейтрализованный".
.EXE: То есть вы не поощряете игрока за взятие живьем?
С.Д.: Вы можете взять и застрелить скованного наручниками террориста, никто вам и слова не скажет.
.EXE: !!!
С.Д.: А что?
.EXE: Скажите, Седрик, вам сия постановка вопроса не кажется слегка негуманной? Или, там, бесчеловечной? Нет?
С.Д.: Нисколько.

.EXE: Вот, значит, как. Прискорбный факт.

С.Д.: Пожалуйста, не будем углубляться в философские джунгли. Смотреть подготовительный этап операции будете?

.EXE: Несомненно. Как раз им очень интересовался наш Сибирский Фраг.

С.Д.: Вот детальная двумерная карта уровня. На ней есть каждый значимый объект. Красная, золотая или зеленая линия — маршрут команды. Щелкните правой кнопкой на любом участке карты — откроется вспомогательное меню. С его помощью вы можете продиктовать любое действие, а затем прогнать всю операцию в небольшом preview-окне, демонстрирующем трехмерную модель маршрута. Кстати, нашим алгоритмом трансляции 2D-карты в full-3D заинтересовались некоторые домашние спецслужбы. Просили поделиться наработками...

.EXE: А они не обещали взамен какие-нибудь абзацы из запасников личного опыта, сценки реальных событий?

С.Д.: Вот еще одно важнейшее правило нашей команды. Их вообще-то два. Первое: мы всегда находимся на стороне хороших и никогда не играем за плохих. Второе: мы никогда не занимаемся инсценировкой реальных событий. Мы не ставим спектакли. Никогда.

.EXE: Как же тогда вы проектируете уровни?

С.Д.: Политика команды Raven Shield настаивает на максимальном replayability игры. Поэтому каждый раз противники располагаются на карте случайным образом, вы не встретите ни одной похожей миссии — даже на одном и том же уровне.

.EXE: Иначе говоря, вы не репетируете даже фикцию, никогда не происходившие события?

С.Д.: За нас работает искусственный интеллект. Он играет за террористов, за спецназ и даже за вас, коли вы того желаете. Посмотрим?

Седрик Делма показывает, как нужно встать, чтобы на тебя надели наручники, а потом застрелили. Улыбаться надо именно так, а не иначе.

Практикант Бенуа быстро собирает команду радужных оперативников. Нет, мы никогда не будем управлять патентованным Джоном Кларком (John Clark), который, впрочем, всегда барражирует где-то неподалеку и может подсобить в координации действий. По просьбе Седрика Бенуа ставит на один из шотганов оптический прицел ("Шутка такая. Мы — демократы"), а снайперскую винтовку вооружает тепловым визором. "Только снайперы могут использовать тепловой прицел, — докладывает Се-

дрик. — Крайне удобная штука. Видит сквозь стену, но только сквозь одну. Впрочем, это поможет лишь частично, поскольку мы не забыли сделать стены непроницаемыми для пуль. Стрелять можно только сквозь двери и оконное стекло". Отмечаю неправильное написание русского имени: "Gennedi". "Напротив, — возражает Седрик. — Все идеально. Так русского зовут в книге Клэнси — следовательно, это правильно". Вот, оказывается, где окопалась последняя инстанция...

С оприцеленным шотганом и прочими не менее экстравагантными решениями табельного оружия наша команда смотрится группой играющих в "индейцев-ковбойцев" тимуровцев. Впечатлению способствует слегка хромающий ИИ, сгрудивший наших компьютерных гвардейцев в ощетинившегося стволами дикобраза. Двое усердно целят друг другу в носы. Тем временем Бенуа представляет интуитивную схему управления. Если действие вам доступно и вы находитесь достаточно близко от объекта приложения сил, пиктограмма в центре экрана становится белой. Стоит отойти подальше, как она меняет цвет, но не исчезает. Нажав кнопку действия сейчас, вы отдаете приказ своим подопечным. Они взломают для вас замок, откроют и закроют дверь, расположатся в указанном месте и закуют террориста в кандалы. Удобно и вполне безопасно. "На сем мы не остановились! — сияет Седрик. — Только открытие самой обыкновенной двери может быть выполнено аж четырьмя способами". Кошмар какой: открыть, открыть-зачистить, открыть-бросить-гранату, открыть-бросить-гранату-зачистить. Тимуровцы блестяще выполняют заказанные карательные функции, но сбойный ИИ уносит их дальше по уровню, откуда некоторое время доносится пальба и внеплановые взрывы. Вскоре дикобраз возвращается: хромающий, но довольный.

Конечно, они моделируют любые ранения. Чужого оружия не берут — профи. В Raven Shield самые впечатляющие эффекты от flashbang и "черемухи". При передвижении ползком нельзя развернуться — мешают гипотетические ноги... Но играется оно почему-то, как ваш любимый настольный шутер. Чересчур аркадно. Условности бета-версии? Низкий уровень сложности? Право финального вердикта в любом случае принадлежит мосье Сибирскому, ибо только он в наших кругах со знанием дела рассуждает о переработке прицельной сетки и утере линии огня (см. его RS-превью в соответствующей тетрадке этого номера). С мыслями об этом жму сухую длань рыцаря Седрика и рассыпаюсь в жемчугах благодарностей перед изрядно подуставшими Жюли и Дженнифер. В ответ на вопрос Жюли, куда отправлюсь вечером, отважно вру про площадь Пигаль. А сам — в отель и спать, спать, спать. Честное слово.

Родина странных игр

Arxel Tribe угнездилась в куда более приятном и доступном районе, чем Ubi Soft, и не прогуляться до их офиса по залитому солнцем Парижу — преступление против собственных чувств. Контора



"Племени" повергает во прах: чудесное трехэтажное здание с витыми лесенками, зеркалами во всю стену и — держите меня крепко — стеклянной оранжерейной крышей. Зубы-на-полку, здесь мы будем жить!

Перформансом правит дикая Элиза Гомес, или просто "Лиза Бешеная", девушка шкодливой улыбки и атомных моторных функций. Не успели мы облобызаться ("Два или три раза?" — вот извечный вопрос), как я уже был сдан на поруки Оливье де Марчу (Olivier de March), менеджеру и куратору Mistmare, а также патриоту, националисту и хозяину доросшей до 91 уровня Sorceress в Diablo II.

Оливье до неприличия похож на актера Джереми Айронса: еще немного и мы разыграем "Возвращение в Брайдсхед" на двоих. Хозяин удивлен приемистостью Элизы не меньше гостя. Он вытягивает сигаретку, прикуривает. Сверху по очередной винтовой немедленно телепортируется его безымянный соплеменник...

Коллега: Ну?

Оливье де МАРЧ: Wasup?

Коллега (удаляясь обратно к небу): Ну?

О.М. (в потолочное отверстие: "Тиран! Навуходоносор!"): Добро пожаловать во Францию, где все еще курят, но уже немногие.

.EXE: Мерси. К счастью, мы не в Новом Свете, здесь курилку не засудят.

О.М. (мечтательно): Америка! Рай для девелопера. Там фигура концептмейкера ценится, как... как несушка птицы дронт.

.EXE: Нам-то гораздо более интересно, насколько преуспевает в игродельческом ремесле старушка Франция.



Raven Shield. Это финский спецназ, работает вместе с Rainbow Six. Близнецы: Уве, Туве и Яве. Угадайте, кто за главного.

О.М.: Франция? Больной вопрос. Мы не делаем хороших игр, о нет! Французы делают странные игры.
.EXE: Это самокритика?
О.М.: Отнюдь. Скорее реальный взгляд на вещи. Мы ведь ведем честный разговор, так? Франция — гордая и самодостаточная страна. Она одна такая во всем мире. Я люблю Республику, но не могу закрывать глаза на ее причуды. Знаешь, что говорят о стране ее жители? “Франция на двадцать лет отстает от всего мира, но в то же время она на год опережает мир”.
.EXE: Сильно. Прямо по Линчу.
О.М.: Угу. Может быть, поэтому французские бронтозавры Infogrames и Ubi Soft скупили половину Мировой Индустрии, а национальные девелоперские команды до сих пор не сделали ни одного настоящего блокбастера.
.EXE: ...только “странные” игры? Можешь назвать хоть одну?
О.М.: Не знаю... Ну, Chronicles of the Black Moon. Нарисуй себе: двадцать художников и один программист. Куда это годится?
.EXE: А причины?
О.М. (пожимает плечами): Ничего сверхъестественного. Нет финансирования, нет культуры создания развлекательных продуктов. Разве в России не так?
.EXE: И даже хуже.
О.М.: Вот видишь. За последние несколько лет во Франции исчезли почти все мелкие и средние девелоперские команды. Кто не успел или не захотел спрятаться под душное корпоративное крыло, обрек себя на муки медленной смерти. Знаешь, что самое обидное?
.EXE: У?
О.М.: Правительство помогает кинематографу. Оно тратит кучу денег на театр, музеи, архитектуру... Но не на игровую индустрию. Нет, мсье!
.EXE: А Марк Бауман (Marc Baumann, главдизайнер Hannibal) давеча говорил обратное...
О.М.: Марк? Наверное, вспоминал эти жалкие 6 миллионов, выделяемых на поддержание Всей Индустрии. В год! Этого бюджета не хватит даже на один реальный блокбастер. Все это демагогия и шарлатанство.
.EXE: Гм...
О.М.: А чего стесняться? Наш Гийом (Guillaume de Fondaumiere, один из основателей Arxel Tribe) не далее как месяц назад встречался с еще пятью-шестью коллегами по бизнесу. Решили сформировать группу, общество, целью коего будет доведение жалкого

Raven Shield. “Сэр, поставленная задача охранять батареи центрального отопления выполнена, сэр!”



портрета Бедствующей Индустрии до шишек в правительстве.
.EXE: Глупый вопрос: кто-нибудь из больших парней французского игроделания в этом обществе подписан?
О.М.: Глупый. Владелец Ubi Soft держит в кармане "малоизвестную" фирму Guillemot. Комментарии требуются? Что касается хозяина Infogrames Бруно Бонела (Bruno Bonell), то и у него явно есть альтернативные методы добычи финансов. Он, если позволишь, стреляный бизнесмен. Но дело, разумеется, не только в деньгах.
.EXE: "Странные игры"?
О.М.: Приведу такой пример. Когда мой персонаж в Diablo II перевалил за шестидесятый уровень, жена встала на дыбы. Мол, хватит! Я четко осознал пограничность ситуации: либо она с нами, либо прощайте, домашние игры! Перед моей очаровательной супругой вскоре были выстроены в ряд лучшие достижения игровых дизайнеров. Она видела все хиты. И знаешь, что она, неофит, но наделенный тонкой женской интуицией, выбрала?
.EXE: "Солитер"?
О.М.: Если бы. Diablo II и WarCraft II. То бишь только Blizzard. Когда я философствую (как сейчас) о Несчастной Индустрии, всегда примеряю парадокс "курицы-и-яйца" на нашу любимую Blizzard. У них есть деньги, потому что они делают роскошный геймплей, или у них геймплей, потому что есть деньги? Что было первым?
.EXE: Pacman. Paratrooper. Space Invaders.
О.М.: Ты еще скажи Rayman.
.EXE: Меня вчера им пытали. Кстати, Rayman — "странная игра"?
О.М.: Нет, друг мой. Это не странная игра. Это оррор! (Оливье произносит все английские слова на "h", опуская первую букву. Благодаря чему они обретают неземной шарм и мягкость новогоднего снега. — **Прим. авт.**).

Mistmare
Странная РПГ
http://mistmare.arxeltribe.com
Arxel Tribe (www.arxeltribe.com)
Дата выхода: Февраль-март 2003 г.

«Имя Розы» в параллельном мире, где победила магия. Или нет, только собирается победить. Такой системы достоинств героя вы еще не видели.

.EXE: Хи-хи. А я был уверен, что оррор — это "Анибаль".
О.М.: Вот видишь, Arxel определилась с антикризисным курсом и припустила по нему рысцой. Чем раньше славилось "Племя"?
.EXE: Квестами.
О.М.: А теперь взгляни на нашу сегодняшнюю линейку. Первая RTS — Gladiators. Первая РПГ — Mistmare. Первый почтишутер — Hannibal. Мы с головой нырнули в жанры. На одних квестах компании не выжить. Arxel Tribe расширяется и набирает новых людей. Я раньше работал на Microids, например. Теперь же курирую Mistmare, тогда как ее основная девелоперская команда находится в Словении.
.EXE: И как чувствует себя проект? Ведь вы перенесли дату релиза с ноября 2002 года на февраль 2003-го.
О.М.: Необходимое решение. Мы перешли на новый движок.
.EXE: За три месяца до релиза?!
О.М.: Уточню: это новая версия LithTech, апдейт. В результате, сегодня на жестком диске моего компьютера как минимум три варианта Mistmare. Все ведут себя из рук вон, но это посттравматическое явление. Пересадите человеку сердце — он тоже будет слегка хандрить... Сейчас могу сказать, что занимаюсь неплохой ролевой игрой, у которой есть все шансы стать отличной. Если позволит время, руководство и чутье команды в Любляне. Mistmare достигла стадии feature locked уже к сентябрьской ECTS, сейчас мы лишь подстраиваем геймплей и ковыряем баги...

Оливье де Марч: "В жизни я такой хороший, такой обаяшка. Поэтому в играх, бывает, зайду в деревню и всех перебью!" Элиза: "Не обращай внимания, он после вчерашнего".

Товарищ мозгоед

При слове "Любляна" в комнате появляется вышеупомянутый Марк Бауман, главный дизайнер проекта Hannibal. Беседа сразу перетекает поближе к тюрьмам, женскому травматизму и глубокому психологизму некоторых шутеров, тем самым спасая заблудшего в трех версиях Оливье от позора признания собственного бессилия.
Марк БАУМАН: Кто здесь поминает Любляну и ролевые игры? Я — ролевик с 1976 года, могу рассказать, как однажды... Вот в чем дело! Game.EXE. Стало быть, почтальон с письмами от очаровательной Клариссы Аримановой добрался и до наших мест.



Mistmare. Монашеская удоль, хлеб да вода не позволяют выращивать вот таких здоровенных лбов. Видимо, стальные щиты на данном рационе также не процветают.

.EXE: Маши Аримановой, с вашего позволения.

М.Б.: Разумеется, разумеется. Ваша девочка замечательно разбирается в произведениях мистера Харриса. Работать с ней — одно удовольствие. Почему же она не приехала сама?

.EXE: Семья, дети, поздний нерест нерки. Много дел.

М.Б.: Какая жалость. А мы, знаете ли, как раз обкатываем первый более-менее готовый уровень Hannibal.

.EXE: Тогда сразу к делу?

М.Б.: Пуркуа бы и не па! Необходимое вступление было дано (читайте пространное интервью с авторами Hannibal в незаменимом октябрьском. — **Прим. ред.**), можно перейти к техническим аспектам игры. В “Анибале” будет шесть глобальных этапов, и вы, кажется, уже подсмотрели их названия в редакторе уровней.

.EXE: Для журналиста пронырливость — что-то вроде начищенных шпор рыцаря. Читаю с выражением: Evelda, Nightmare, Baltimore, Mansion, Florence, Tuscany.

М.Б.: Какой прыткий. (Блокнотик отберем на выходе.) У нас готов Nightmare, самый неоднозначный этап. Вы также должны понимать, что на самом деле вся игра происходит в одурманенном сознании Клариссы, которую дьявольский Анибаль накачал дурью за трапезой. В конце каждого этапа мировой судья с лицом сэра Э. Хопкинса будет оценивать успехи своей подопечной и отстегивать некие замечательные наблюдения.

.EXE: Уровень выглядит небольшим...

М.Б.: Ночные кошмары бывают удивительно компактными. Здесь мы постарались отобразить годы взросления Клариссы и ее глубинные страхи. Все начинается в детской кроватке, из которой она и наблюдает

Hannibal

Thinking man’s shooter
http://hannibal.arxeltribe.com
Arxel Tribe
(www.arxeltribe.com)
Дата выхода: Лето 2003 г.



Все три фильма в воспаленном сознании Клариссы Старлинг. Видит монстров даже там, где их нет.



Лиза "Супербодрая" Гомес. Стивен Карьор: "Ее невозможно засечь без улыбки. Думаю, она спит широко и энергично улыбаясь".



Стивен Карьор, Марк Бауман, Грегори Пишон и Элиза Гомес снимаются в телевизионной рекламе Game.EXE. Ролик выйдет на экраны страны в следующем месяце.

уходящего по срочному вызову отца-полицейского. Следующая сценка: она видит, как трое подонков яростно угощают носками ботинок поверженного копа. Можно ли спасти отца? Не скажем. Но выбор средств разрешения проблемы неизменно за вами. У вас есть значок, есть пистолет. Стрелять ли сразу? Стрелять ли на поражение или лишь пугать? Попытаться арестовать? Подкрасться незаметно и воспользоваться преимуществом внезапности?..

.EXE: Но в результате нам все равно предлагают выбрать между добром и злом, агрессией без тормозов и осмысленным, гуманистичным действием, так?

М.Б.: Воистину. В зависимости от поведения Клариссы изменяется ее сознание. Станет ли она таким же чудовищем, как Анибаль (чего он, несомненно, добивается)? Будет ли она воином Света? Мы предусматриваем несколько финалов игры: один белый, другой контрастно черный, все остальные – где-то в промежутке. Вы даже сможете убить Анибаля...

.EXE: Серьезно?! Ням-ням.

М.Б.: Ну, можете попытаться. Кто сказал, что это возможно?

.EXE: Действительно. Кстати, что именно вам разрешает и что запрещает лицензия?

М.Б.: Окончательно нам руки не связывали. В игре вы сможете обнаружить небезынтересные для "находящихся в теме" артефакты. Например, мы с Филиппом (Phillippe Girou, сценарист) предлагаем свой ответ на дилемму: как именно, какими словами Анибаль убил своего соседа по камере? Что он сказал? Ну разве не любопытно?

.EXE: А как отреагировал сам автор, мистер Харрис?

М.Б.: Не знаю. Но мне кажется, ему понравилось бы. Быть может, он даже почерпнул бы одну-две свежих мысли и опыт необычного взгляда на собственное детище. Словом, мы стараемся действовать с умом.

.EXE: Требуется ли ум от игрока? И вообще, возможно ли существование интеллектуального шутера?

М.Б.: Лично мне симпатична думающая публика и умные игры. Возможно, нет, совершенно точно, это возраст. С другой стороны, я крайне заинтересован в аудитории, которая способна начать думать! Успех или провал "Анибаля" ответит на ваш второй вопрос. С другой стороны, раз уж мы делаем такую игру...

.EXE: Вернемся к кошмару Клариссы. Не слишком ли мал выбор действий для человека думающего? Он ведь быстро поймет, что не убивать – хорошо, а мстить, злиться и стрелять без окрика "FBI, surrender your weapons, get down and eat heat" – значит, расстаться с собственной душенькой.

М.Б.: О'кей. Проблема в том, что вы не всегда понимаете, где зло. После встречи с отцом Кларисса отправляется освобождать "овечек", каждая из которых в данном случае – она сама. Но стресс делает свое дело. Лица искажаются. Как опознать, кто враг, а кто друг? Как разобраться в подслушанной с середины сцене?

.EXE: Стресс, насколько мы помним, играет роль одной из первых скрипок в оркестре геймплея.

М.Б.: Точно. Поначалу я мечтал сделать диктуемые стрессом фальшивые тени за углом, ввести несуществующих персонажей, никогда не происходившие события. Но тогда никто и никогда не разобрался бы, что же произошло на самом деле. И так черт ногу сломит.



Hannibal. Тюрьмы девелоперам из Arxel Tribe определенно по душе. Все их "готовые" шоты сводятся к набору разнокалиберных казематов, пыточных и клеток. Жуть!

Hannibal. Тот же "Ани", только сбоку. Освещение дает, очевидно, неземной мозг господина Хопкинса. В подтверждение нашей теории стоит отметить второй источник света в помещении — портрет президента Соединенных Штатов Америки.

.EXE: Стопроцентный Memento получается.

М.Б.: Хороший фильм? Посмотрю обязательно. Кстати, герой "Помни" ничего не принимал? Мы собираемся сделать следующую замечательную штуку. Когда стресс грозит захлестнуть Клариссу, а каждая встреча с Анибалем, каждая сцена убийства и даже изменение музыкального сопровождения могут участить чуткое женское сердцебиение, мы предложим два способа разрядиться. Первый очевиден: выброс энергии. Экшен. Стрельба. Второй забавен. Принимаете "релашечку" (гвардейский продукт фабрики "Резхимбытмаш" реланиум. — **Прим. авт.**) — и так сразу хорошо! Только если переборщите с дозировкой, Кларисска начнет кукситься, засыпать. Вам придется тормошить ее курсором. Типа, чтобы не западала.

.EXE: Фейерверк цинизма! Это любовь.

М.Б.: Подождите слюноотделяться. У нас пока даже графики нет, мы на стадии конструирования уровней и прописывания скриптов.

.EXE: Mistmare уже отложена, не придется ли отодвигать релиз Hannibal?

М.Б.: От всей души надеюсь, что успеем. К лету 2003-го "Анибаль" будет сверкать и лучиться. Уж мы о нем позаботимся.

Эпилог

Покидая только что открытый Париж смутным дождливым вечером, размышляю о превратностях судьбы. В гости нас приглашала Arxel Tribe, а вал готового, живого, только что из печки, материала предоставила Ubi Soft. Большая, бюрократическая и корпоративная. С маленькой и креативной, может, и эстетически приятнее поболтать о друзьях журналистах-международниках, мировых клише и физиогномической схожести домового эльфа из рекламы Harry Potter 2 с ВВП, но накормить нас питательным игровым мясом Arxel Tribe оказалось не по силам... Дальнейшие рассуждения прерываются истерично надрывным голосом молодой девицы:



Элиза: "Стив, ты зачем такую физиономию скроил? Ведь ты у нас такой плюшевый мишка! Такой сладенький!"
Стивен Карьор (глядя на экран цифровика): "Вылитый Мепистопель".

— ПапА! ПапА!

— Уи?

— Таможенник говорит: только что видел русских пилотов. Они в стельку пьяны.

— Не бойся, доченька. До вылета еще минут сорок. Может, они протрезвеют?

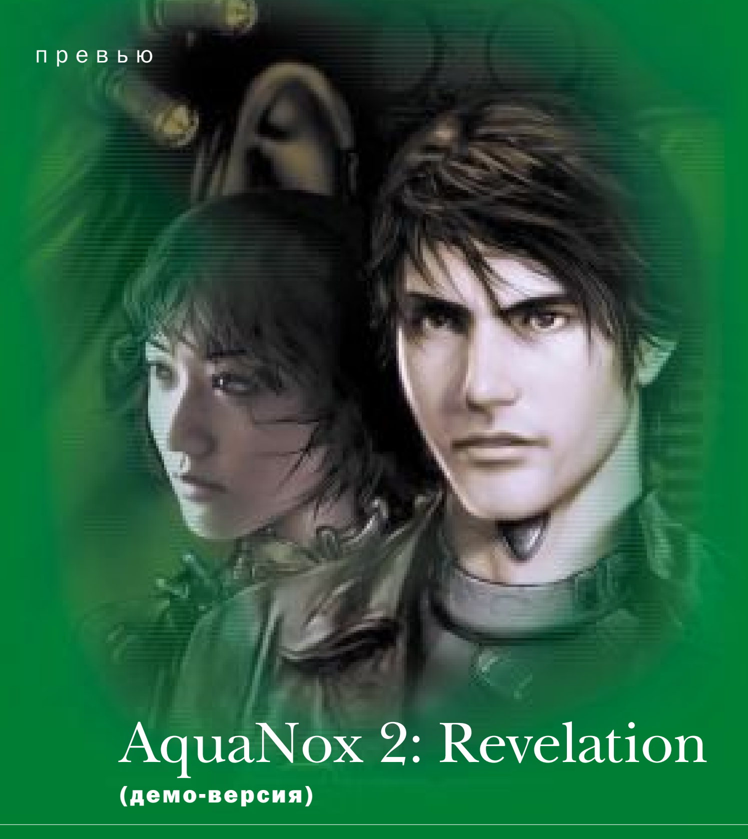
— Но, папА! Я не хочу так лететь. Что же нам делать?

Действительно.

Вот и все. Welcome to Mother Russia.

Превью





AquaNox 2: Revelation

(демо-версия)

Если долго корпеть над аддоном, он вполне способен перерасти в сиквел. Главное — аккуратно проделать работу над ошибками, и через две-три версии игроки к вам потянутся...

Подводный шутер



www.aquanox-revelation.com
разработчик: Massive Development (www.massive.de)
издатель: JoWooD Productions (www.jowood.com)
дата релиза: 1 кв. 2003 г. (в Германии игра уже вышла)
объем демо-версии: 238 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 500 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Скриншоты и сохраненные игры “падают” в каталог "Мои документы"; демо-версия полностью на немецком языке; сетевой игры нет и не будет.

Булькает!

Когда боги решают пошутить над людьми, они лишают их разума и взамен наделяют жадностью. Иногда это приводит к головокружительному успеху...

Господин ПэЖэ

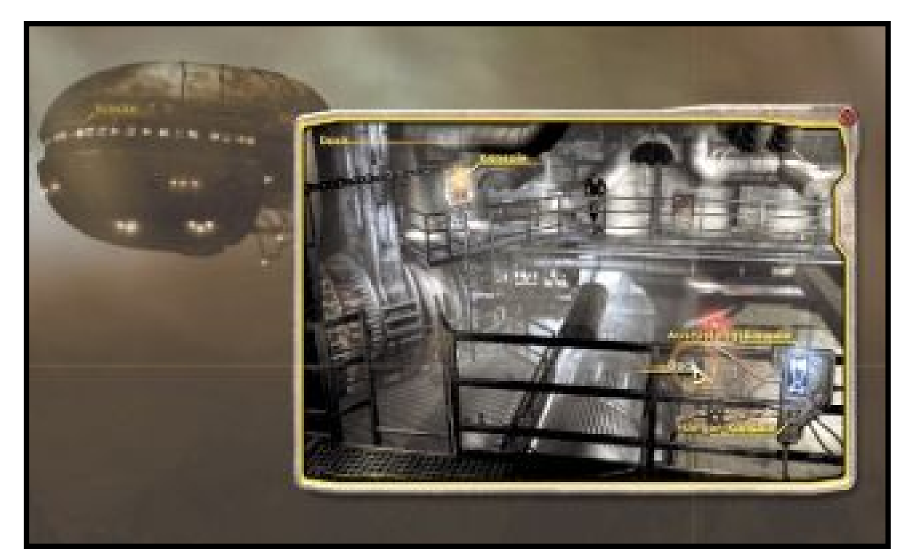
Снова встретившись с той же самой проблемой (как начать игру, когда герой в конце предыдущей серии стал круче горы Эверест лунной ночью), немецкая команда Massive Development решила, что не будет повторять предыдущий ход.

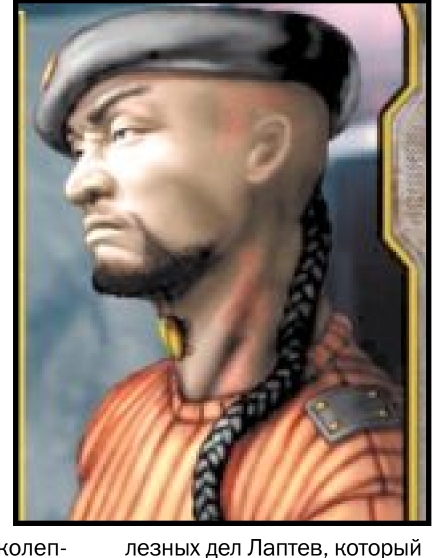
Концы — в воду

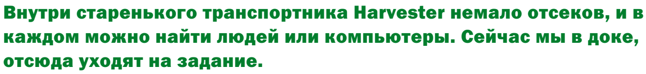
Напомню, что эта игра — третья в серии, и явно не последняя. Archimedian Dynasty в далеком 1997-м дала нам возможность проплыть за наемника по имени Emerald "Dead Eye" Flint путь из грязи во вполне себе приличные князи с личной подлодкой не последнего разбора и счетом в надежном банке. Вторая игра, AquaNox, в конце 2001-го, началась с кражи у главного героя всего нажитого непосильным трудом с последующим заплывом по накатанному руслу и с призом "Королю глубин" в финале. Сейчас, оставив на время капитана Флинта (не родственник) в покое, Massive (как-то незаметно, к слову, проглоченная JoWooD вместе с прежним издателем серии Fishtank Interactive) рекрутировала из небытия очередного безвестного моремана удачи. Парня зовут Уильям Дрейк (William Drake, и этот не родственник, клянусь, хотя тенденция подозрительна). Зелен, юн, непорочен, но, однако ж, вполне себе профессионал-подводник, с приличным стажем пахоты на транспортной субмарине. Догадываетесь, что дальше было? Ну как же, ВНЕЗАПНО, в 2666 г. от РХ (да, да, в том самом г., в котором происходили события в AquaNox), юноша испытывает жуткой силы зуд к перемене мест. И — это невероятный поворот событий в нашей истории, не правда ли?! — отправляется-таки на охоту за приключениями! Водный мир, в котором нам с герром Дрейком предстоит совершать подвиги, называется Aqua...

Флинт с ушами

Кстати, где-то посередине разработки состоялся замечательный маркетинговый трюк, который не все заметили. Изначально нам обещали выпустить разумного размера аддон под названием AquaNox: Revelation; в июне 2002 г. JoWooD выдала на-гора первые шоты, запустила сайт (www.aquanox-revelation.com)... на котором 28 августа появилось сообщение технического директора Massive Инго Фрика (Ingo Frick): "Базируясь на невероятно мощной обратной связи по AquaNox, бла-







Внутри старенького транспортника Harvester немало отсеков, и в каждом можно найти людей или компьютеры. Сейчас мы в доке, отсюда уходят на задание.



Статичная картинка не очень хорошо передает мельтешение водяных бликов, проблески солнечных лучей, проносящийся планктон и прочие пустячки. В динамике все выглядит много лучше.



Я, безусловно, верю авторам игры. Верю в десятки тысяч полигонов и многое другое. Но временами мыслишка закрадывается: а не простовата ли ваша архитектура для таких обещаний?..

годаря нашей великолепной технологии, нашей творческой силе и огромному энтузиазму всех членов команды мы смогли реализовать так много функций, что готовы прямо сейчас представить вам AquaNox 2, господа!!"
Аддон сиквела или сиквел аддона — в лоб или по лбу? Все равно больно...

Меряю все любое

AquaNox в свое время прославился тем, что его демоверсия с тестом производительности Aquamark была чуть ли не первым "живым" куском кода, использующим шейдеры на свежих видеокартах GeForce3. Правда, это никоим образом не сказывалось на выдаваемой игрой картинке, даже если рассматривать ее в деталях, да и скорость получалась немного странноватая, но это ведь не главное? Зато об игре узнали, всякий тест нового железа хвалился "попугаями" своих достоинств, измеренных посредством AquaNox... История повторяется и здесь: AquaNox 2 поддерживает, естественно, новинку от Intel: Pentium 4 с функцией Hyper-Threading. Красивый маркетинговый ход, ибо разве найдется теперь железных дел Лаптев, который не пустит в ход AquaNox 2, если ему понадобится исследовать производительность оных процессоров? Да и nvidia оценила графический движок игры на твердую "отлично", выбрав AquaNox 2 одной из официальных игр для представления своего нового чипсета GeForce FX. И правильно: помимо поддержки абсолютно всего, что умеют современные видеокарты, игра хвастается жутковатым количеством полигонов: один корабль может состоять из 30000 штук, оружие — из 7000, а на изготовление водорослей пошло в 30 раз больше полигонов, чем во времена оны.

Коричневая зелень

Почти все мелкие пакости первой части исправлены, причем исправлены гладенько, с сохранением преемственности и немалым художественным вкусом. Жаловался я на цвет недозрелого винограда, каковым была пронизана насквозь первая игра, — излечили, нынче основной цвет теплокоричневый, а "фирменный зеленый" остался в мелких элементах интерфейса, дабы, вероятно, подчеркнуть, что это не новая игра, а...
Сюжет, помнится, мечталось



подавать как-то иначе, не скучными двумерными портретами и утомительными диалогами... И это переделали наши "массивные"! Отныне меню выбора миссий стало весьма "графичным", в виде модели поселения, где находится Дрейк, а все те же диалоги проходят на фоне анимированных окошек, показывающих сценки в выбранной комнате. Щелкнул на надпись "бар" — попал в бар, поговорил с народом, получил задание. По сути ничего не изменилось, кроме дополнительных мышекликов, но впечатление — о-го-го. Приятнее. Да и общая игроатмосфера стала ровнее, темнее, мрачнее — словом, глубже и осязаемее, как ей и положено.
Ага, а еще я катил бочку на "сухой", вовсе не подводный, звук, когда выстрелы ничем не отличаются от тех, что доносятся из любого "сухопутного" массакра. И что вы думаете? — не только починили, но даже, пожалуй, чуть перестарались: теперь фоновые звуки "накачаны" таким количеством басов, что соседи по улице постоянно выбегают на свежий воздух,

Чего я не понимаю — так это законов гидродинамики, работающих в AquaNox 2. Некоторые из подводных лодок просто не должны плавать, но нет — носятся, как смазанные скипидаром...

когда я запускаю демо AquaNox 2, — думают, апачи, что землетрясение начинается (с эпицентром в моей усадьбе)... Мир рокочет, громокипит, пенится, булькает, свистит — и все это глубоко внизу звукового спектра. Диалоги, на которые немало англоязычных рецензентов ругалось нехорошими словами, пообещали резко улучшить. По немецкой версии об английских голосах судить, конечно, не стоит, но актеры все новые, фактъ, а фронтменом нынче выступает тот зверь, что озвучивал Флинта в Archimedian Dynasty.
И музыку, ту самую тяжеловесную му, от которой у меня были жуткие мигрени и ишиасы, благополучно диверсифицировали: от оркестровых мелодий до металлических гроз. В целом получилось. Все, конец лайт-ревизии. Займемся нежной расчлененкой.

Мнение об игре

На Games Domain (www.games-domain.com) сомневаются, но верят: "Улучшенный интерфейс — большое облегчение, а если сюжет и голоса будут не такими ужасными, как в прошлой игре, мы будем просто счастливы. А до тех пор... Уходим на дно в поисках сокровищ и красивых "пушек", которые делают бум!"

Не шмогла...

Но главные мои претензии, похоже, манкировали. Корабли неповоротливы в движении, зато весьма шустро разворачиваются, стоя на месте, поэтому никаких маневров в бою предпринимать не полагается, любая потеря времени на перемещение бесполезна, ибо тебя легко отследить, как бы ты ни вилял. Второе: выстрелы весьма и весьма быстро передвигаются под водой, а скорость стрейфа невелика. Результат, увы, напоминает первый AquaNox: типичная стычка выглядит как вялое передвижение вбок, не отрывая взгляда от противника, а пальца от кнопки стрельбы. Мягко говоря, не самое благодатное поле для тактической мудрости.

Зато искусственный интеллект (по словам разработчиков) приобрел сразу несколько новых извилин. Вместо эпических битв, вполне оправданных во время гражданской войны, в которой участвовал Флинт, здесь небольшие, но активные заварушки, с малым количеством врагов, зато более умных. Обещанные два новых типа поведения ("снайпер" и "охранник"), вероятно, есть, но лично я никак не могу их отличить. Будем надеяться, что в релизе все это прорежется более явно. А еще любопытно будет самолично пощупать финальную сечу с одним противником, причем на точно такой же скромной субмарине, как и у игрока.
Демо-версия содержит шесть миссий из первой части релиза, а всего их около 30, то есть до занавеса еще далеко. Кроме стремления пройти игру до конца, выполнять задания хочется еще и ради бонусов. Почти в каждой миссии можно заработать что-нибудь приятное, если выполнить побочные поручения: то "пушку" дадут, то торпеду, то еще какую-нибудь радость. Правда, общее количество лодок уменьшено, зато сделан упор на тактику: те же кораблики, что и в начале игры, снова пригодятся в ее конце. И их удастся сохранить: отныне можно одновременно владеть четырьмя лодками сразу.
В любом случае, коллеги, игра заслуживает: если продраться сквозь немецкий интерфейс, уже сейчас можно настроить ее и на симуляционные, и на action-характеристики... У меня (ох уж этот дьявол — он, как обычно, в деталях!), впрочем, и мышь, и джойстик дергаются, передвигаются исключительно рывками. Жду релиза.

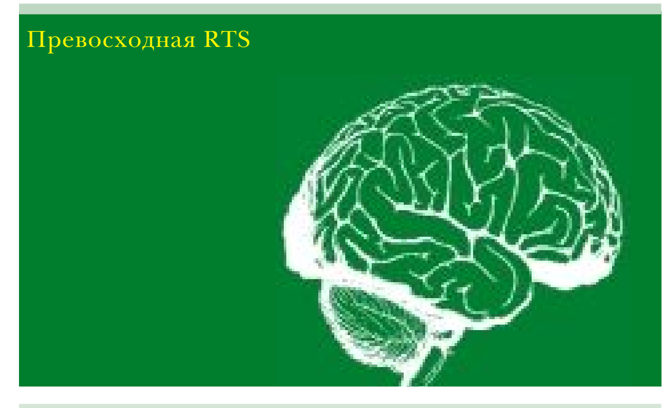


Praetorians

(демо-версия)

Уникальное творение рук девелоперских, доказывающее, что не Blizzard'ом единым жив человек и что не обязательно именоваться "Варкрафтом", чтобы быть превосходной RTS.

Превосходная RTS



www.praetoriansgame.com
разработчик: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)
дата релиза: 1 кв. 2003 г.
объем демо-версии: 116 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 150 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Дюшан Катилович (Dusan "Lynx" Katilovic), сайт ActionTrip (www.actiontrip.com), сообщает нам, что "Римская армия в бою полагалась на безупречность построения своих отрядов и идеальную дисциплину солдат. Все это нашло отражение в игре".

Veni, vidi, vici

Вот как вы думаете, кем надо быть, чтобы разобраться во всех прелестях игры по одной лишь миссии? А как следует назвать человека, который придумал выпускать в свет такие короткие демо-версии? И как у него рука поднялась?

Александр Металлургический

Я утверждал и буду утверждать: это скверная, порочная практика. За такое полагается бить канделябрами. Только, понимаете ли, вошел в раж, а тебе в ответ "большой привет" и "отдыхай до февраля". Безобразие. Только канделябрами. Или списать все на особенности испанского менталитета и впасть в спячку до коммерческого релиза?

Именно такими мыслями будет переполнена ваша голова после прохождения единственной демо-миссии, выдранной из римской кампании. Со всей ответственностью заявляю: если не будет, значит — мы с вами говорим и думаем о разных играх. Или вы не играли в демо?

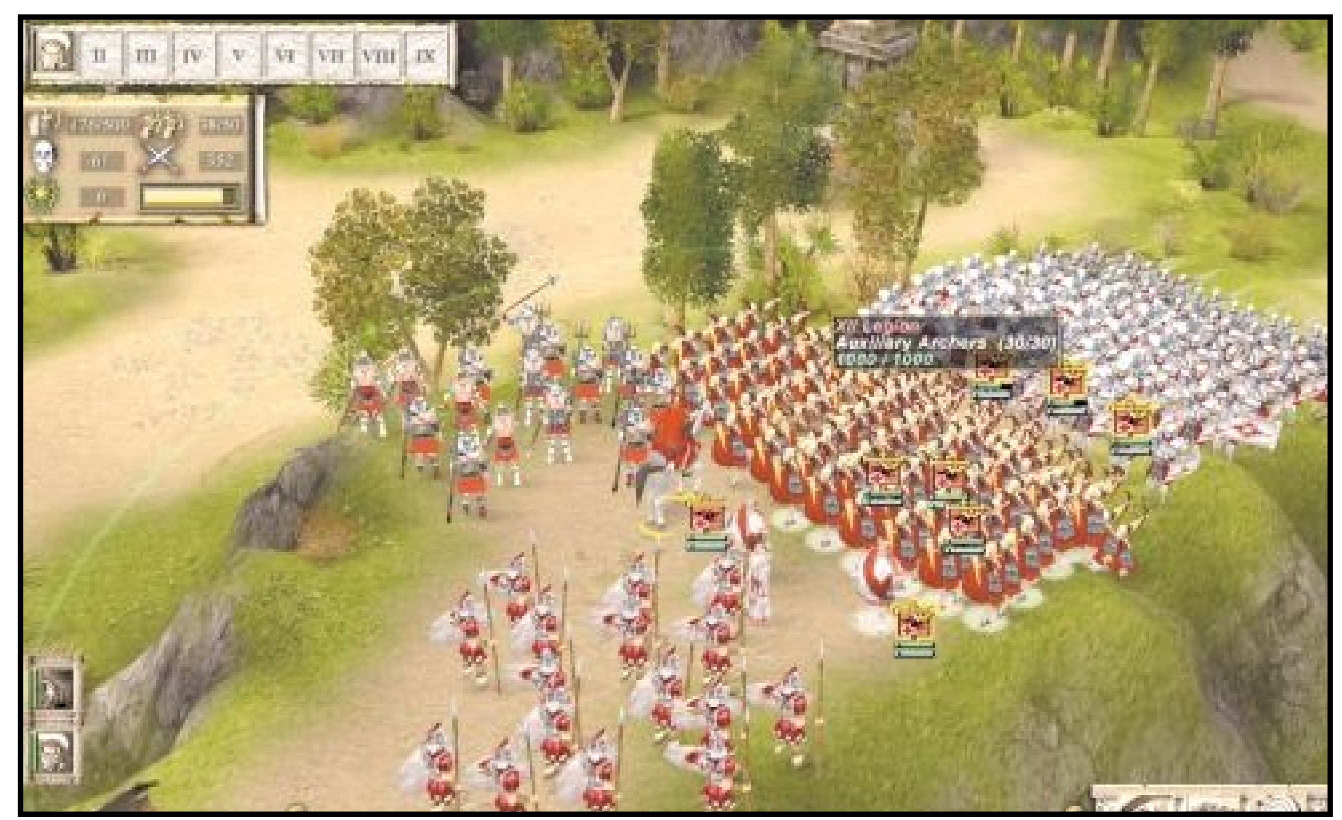
Напрасно! Praetorians возьмет вас в свои ухватистые руки мягко, ненавязчиво, но надежно. Чуть зазевался — и ага, уже не вырваться. Сначала легкое воздействие на глазные нервы, простое наблюдение — за природой, животными, войсками. Анимация бесподобна, великолепна, божественна! Когда вы воочию узрите свежий после дождя лес, покачивающиеся от порывов ветра деревья, пресловутые облака и белочек (а есть еще зайцы, олени и какие-то неидентифицированные пичуги), речушку, неспешно несущую свои прозрачные во... ваш мир перевернется. Захочется распустить войско, намалевать пацифик во всю грудь, срубить на заповедном островке избу, забыть о мирском и тихо радоваться жизни, по гробовую доску питаясь водорослями.

Не поддавшихся умиротворению ждет другое, не менее мощное средство: массовое хождение строем в исполнении римской гвардии с применением формаций. Одним лишь касанием пиктограммы вы превращаете 30 пехотинцев в монстра осадной войны — железную “черепаху”, ощетинившуюся остриями мечей. Какая пластика движений! Задние ряды реагируют на все команды с некоторым отставанием, а смена направления происходит в полном соответствии с уставами римских легионов. Взгляните, как они поигрывают оружием, как печатают шаг, как... Не поверите,

полчаса убил на эту хореографию. Забавлялся, как маленький (тут, правда, в "аське" всплыл некто Николай Юрьевич и сказал, что я действительно маленький, раз такие дела). Заодно на собственном опыте понял, отчего российские генералы обожают играть в "слоников". И вы поймете, когда увидите. Глаз, стало быть, совершенно невозможно отвесть. Те, кто уже знаком с серией Total War, меня поймут. Остальные, надеюсь, тоже.

Боевые черепахи

Первые десять минут общения с демо-версией игры убедительно показывают, что все замашки опытного ЦыЦ-проходца нужно срочно забыть. Попытка обвести всех подчиненных рамочкой и дружной толпой ринуться напролом к ближайшей деревушке наталкивается на многочисленные контраргументы в лице партизан, густонаселяющих все окрестные леса. Ушлые негодяи нападают внезапно и зачастую ретируются раньше, чем вы сообразите, что очередной ваш отряд разметан по весям с силой маленького урагана. На счастье Рима, под мобилизацию попали не только дуболомы, но и работники зоопарков, которых здоровья душевного для необходимо постоянно использовать для разведки. Сиречь под каждый куст засылаем волка, над каждым леском запускаем в свободный полет сокола. Скауты, помимо своей радиоуправляемой разведывательной живности, обладают еще одной, весьма полезной функцией: по команде "поиск" начинают шустро прочесывать все



Перед боем. Обратите внимание на центуриона: этот товарищ может заставить ваших солдат выжимать из себя максимум энергии. Как самый обыкновенный прапорщик.



Вон тот, справа вверху, с двуручным топором — вождь племени. Бежит, бедняга, со всех ног, боится опоздать на раздачу



Смешались в кучу кони, люди. А также топоры, стрелы и сети гладиаторов.

близлежащие территории на предмет затаившегося в засаде врага. Обнаружив искомое, делают стойку и ждут, пока вы подведете своих ушкуйников, после чего тактично отступают в тыл.
Вторые десять минут общения с игрой: я наконец-то захватываю варварскую деревушку. Вождь показательно расстрелян, гарнизон перебит, охранная вышка сожжена дотла. Далее следуют чудеса: центурион, помещенный на место деревенского старосты, начинает из свободно конвертируемых крестьян, полчаса назад хлебавших щи лаптями, штамповать высококвалифицированных воинов: легионеров, преторианцев и, прости господи, гладиаторов. Последние два типа войск считаются элитными и, кроме обычных unit control points, полагающихся любому командиру изначально, требуют для своего создания troop control points, каковые выдаются лишь за лихое уничтожение отрядов супостата. Вопрос, стоит ли тратить время и силы на добывание этих самих troop control points ради сомнительного счастья иметь в составе своих когорт гладиаторов и преторианцев, разрешается в положительную сторону после очередного сражения: стоит, поскольку первые обладают весьма полезной способностью не хуже рыбаков-браконьеров метать сети, после чего язвят обездвиженного противника трезубцами, а вторые являются местными аналогами mammoth tank и даже скромными 16-ю человеками дают прикурить нескольким отрядам легионеров.
Пока я развлекаюсь с формациями копейщиков (видели бы вы, насколько быстро и бесславно гибнет кавалерия, нанизавшись на копья, упертые в землю), моя доблестная auxillary infantry успевает возвести в окрестностях деревушки пару защитных башенок и катапульту, которую с удовольствием опробует на отчаянных варварах, затаившихся в кустах по соседству. Машина смерти опционально сыплет на вражьи головы картечь и дождь из горящей серы, на что пострадавшие отвечают трехэтажными проклятиями и грозят великими карами, чему сбыться не суждено — легионеры забрасывают печеных недругов дротиками, отчего те валятся на землю. Лежат, скучают.



Формации крупным планом. Справа — противотанковые "ежи" копейщиков. Слева — "черепаха" легионеров, вызывающая у меня стойкие ассоциации с Сундуком из Прэтчетовских повестей.

За бортом

Чрезмерная аутентичность, как вы уже могли заметить, упакована в оберточную бумагу, залита сургучом и под видом гуманитарной помощи отправлена голодающим хардкорным варгеймерам. Здесь этого добра нет и не надо. "Преторианцы", по сути стоят всего в двух шагах от WarCraft III, хотя и претендуют на некоторую историческую достоверность. Оставьте, братья: достоверность заключается лишь в заимствовании имен собственных, все остальное, за редким исключением — плод творческой фантазии сотрудников Pyro. Делайте со мною, что хотите, но я никогда не поверю, что в римских легионах служили товарищи с ветвистыми рогами на макушке, какими бы полезными они ни были (ишь когти отрастил — как у орла, хоть по деревьям лазай). И уж совершенно невозможно использование в регулярных войсках гладиаторов — надеюсь, все понимают, почему. Даже одна миссия, имеющаяся в демо-версии, дает осознать главное: разработчики сделали все, чтобы предотвратить скатывание геймплея к беспросветно неумным rush-потасовкам. Грамотное расположение отрядов на местности, своевременное использование их специальных способностей, сочетание различных типов войск — только так и никак иначе.
При ближайшем рассмотрении выясняется, что на многократно воспетом испанском солнце есть пятна. Не то чтобы какие-то серьезные недоработки — нет, всего лишь мелкие упущения. Пятнышки. Но тем они и противнее, поскольку мысль о том, что горячие кастильские парни поленились потратить лишние пять минут на легкий тюнинг отдельных моментов игры, навевает великую грусть. Вы с благоговением взираете с высоты соколиного полета на марширующие колонны, отмечаете мельчайшие детали этого движения, его нехитрые законы. Вдруг ваш взгляд натыкается на бегущих следом разведчиков, и все величие картины с треском рассыпается в пыль: дрессированный волк обликом и повадками похож на раскормленного порося (мало того, что несчастная животина начисто лишена коленных и локтевых суставов, так она и лапами почти не перебирает), а его хозяин-рогоносец своей прыгающей походкой и вовсе напоминает жертву эпилепсии и еще пары болезней душевного характера. И, ради бога, не приглядывайтесь к катапульте во время ее движения: когда грудная клетка и голова заряжающего оказываются разлучены с остальными частями тела — зрелище это способно растрогать (или расстроить?). Только закаленные в жестоких боях ветераны могут спокойно воспринимать подобные ужасы войны.
Все это, на самом деле, так, пустые придирки и сотрясение воздуха по сравнению с остальными достоинствами "Преторианцев", и упомянул я о недостатках сейчас с одной лишь только целью: чтобы не пришлось говорить об этом в рецензии. Потому что мелкие уколы проекту, на чьей груди сияет "Нашвыбор", не к лицу.



Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

(многопользовательская демо-версия)

Ультимативный ремейк-сплав лучших моментов Rainbow Six и Rogue Spear на движке Unreal Warfare. Монструозный и предельно легкий в эксплуатации многопользовательский режим, надежда и опора. Когда двенадцать джентльменов выясняют отношения на пистолетах — Black Hawk Down отдыхает.

Тактический шутер



www.raven-shield.com

разработчик: Red Storm (www.redstorm.com)

издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

дата релиза: 1 кв. 2003 г.

объем демо-версии: 162,5 Мбайт (см. ее на нашем диске))

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 600 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, Интернет-соединение на 56 Кбит/с.

Мнение об игре

"Движок Karma не совсем идеален. Я то и дело заканчивал игру в весьма и весьма неудобной позе: то ноги моего умершего персонажа задирались выше головы, то вообще оказывались прижатыми к спине (!). Кажется, сочленения у героев сделаны слишком уж гибкими... Такая вот камасутра получается", — размышляет безымянный рецензент на сайте Aggression (www.agr-s.com).

Сердцебиение

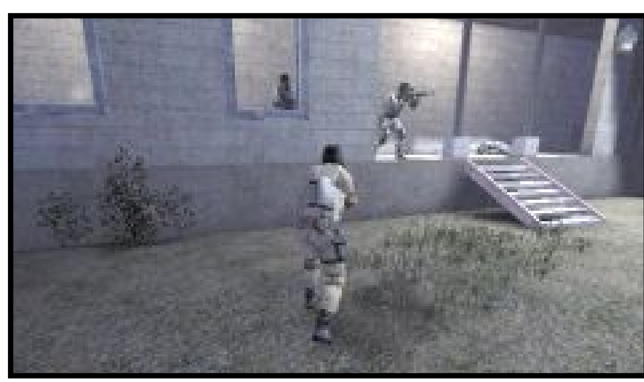
Серия Tom Clancy's Rainbow Six — это "Индиана Джонс" мира тактических шутеров. Уникальный и оригинальный Rainbow Six (премии .EXE за пиротехнические эффекты, звук, работу художников над экзотическими локациями и многопользовательский режим), само собой, — удалые "Охотники за потерянным ковчегом"...

Фраг Сибирский

Замшелый "Храм судьбы" — эклектичный, калейдоскопический Rogue Spear с самыми лучшими на нашей таинственной планете руинами, китайскими городами и пистолетными дуэлями. Ну а свежий, как морской ветер, шутер Raven Shield (пусть и разработанный не совсем Red Storm... а скорее даже Ubi Soft... что в свете приложенной к демо захватывающей нарезки из супертриллера Splinter Cell, может, и к лучшему) — это просто-напросто "Последний крестовый поход". Конечно, даже по демо-версии видно, что перед нами ремейк — расширенная, дополненная версия. Здесь имеется знакомая до последнего картонного террориста база, а также шлемы, комбинезоны и оружие бойцов, которые все мы вполне способны, закрыв глаза, нарисовать по памяти, точно бюст какой-нибудь известной киноактрисы. Но вы даже не представляете, до чего расширенная и до какой степени дополненная...

Chicks who loves guns

Rainbow Six или Rogue Spear? Не могу ответить с определенностью. Элементарный перечень практически незаметных по отдельности, но вместе составляющих грозную силу и тело полноценного сиквела инноваций расползается страницы на три весьма убористого текста. Благодаря нереальному числу новых опций, уловок и технических приспособлений сторонники командной снайперской игры первого эпизода уже сходятся в кровавых битвах на сетевых островках с покрытыми шрамами ветеранами пистолетных ладдер-матчей второго (чего даже теоретически не может быть никогда!). На одной и той же тренировочной земле вполне уверенно держатся и молчаливые итальянцы, понавешавшие оптические прицелы и глушители на M-16 A2, и не за-



ОНИ НЕ ЗНАЮТ, ЧТО ИХ СНИМАЮТ. Ключевой момент недетской разборки. Как видите, шансов больше у синих. Которые на самом деле красные. А вот желто-зеленые, вообще говоря, — зеленые. Но какая, собственно, разница...



Хлебнув слезоточивого газа, реципиент гарантирует себе добрых три минуты незабываемых переживаний. Такого тотального разброда картинки я не видывал со времен Redneck Rampage. Как выразился один канадец из South Park, "как будто кто-то пытался погасить лесной пожар "отверткой"... Никогда не забывайте о противогазе.

тыкающиеся ни на секунду алабамские ковбои при сорок пятом ручном калибре. Поразительно! Все они прекрасно себя чувствуют в качестве добровольных заключенных французской тюрьмы строгого режима, вплоть до маяка вырубленной из фильма "Скала" силами Unreal Warfare (вот, собственно, и все наличествующие на сегодня карты). Участники шустро распределяются по командам согласно собственным оружейным пристрастиям: кто-то предпочтет старомодную М-14, кто-то выберет бьющее наповал устройство с романтическим названием VSS Vintorez, перекочевавшее в RS (не путать с RS и RS!) прямиком из "Хитмена", а лично я тут же обзавелся в меру демократичным автоматическим Mk-23 и набил карманы запасными обоймами. Отвратительные новички без доблестного прошлого опознаются по судорожно сжатому в руках "любимому оружию американского преступного мира" — пистолету-пулемету Mac-11. Как правило, в этих безответственных попрыгунчиков сразу же начинают палить с обеих сторон.

Фаллизм

Кое-какие выводы по оружию Raven Shield можно сделать и сейчас. Во-первых, система апгрейдов для каждой единицы будет нисколько не хуже, чем в тех же Global Ops. Во-вторых, MP5 в многопользовательском режиме по-прежнему никуда не годятся даже в полной автоматической ипостаси. Пистолеты в ближнем бою котируются гораздо выше — прицельная сетка кардинальным образом переработана, и теперь на точность стрельбы влияет не только вид оружия, скорость и вектор движения бойца, его личные характеристики и положение тела, но и просто плавность перемещения прицела. Поэтому к классическому дуэльному танцу с непредсказуемыми рывками вправо-влево, сменой стойки и отвлекающим огнем добавляется еще одна головная боль: чуть дернул курсором — потерял линию огня и проиграл. Такого не было даже в America's Army со всеми ее респираторными изысками. В-третьих, бесстыдно выпирающее оружие выглядит в Tom Clancy's-вселенной совершенно инородным телом, а местные художники катастрофически не умеют его рисовать. Радуйтесь, вы, не способные вообразить даже самый простенький TAR-21, отныне модель оружия со всеми предохранителями, мушками и прицельными рамками более чем заметна и на виде от первого лица. Другое дело, что этот занимающий половину экрана агрегат очень хочется отключить. Но без него как-то



Снайпер — птица терпеливая. Еще бы — с таким-то королевским набором прицельных устройств... Обратите внимание и на гуттаперчевого покойника. Все-таки к "Карме" есть вопросы.



Художественно выплеснутые на стену мозги — значительное достижение движка Unreal Warfare. Это вам не доморощенные поделки Red Storm. Это, знаете ли, блокбастеръ.

тоскливо... Хотя модельки вполне способны отшлифовать к релизу. В общем, пока что я в сомнениях.

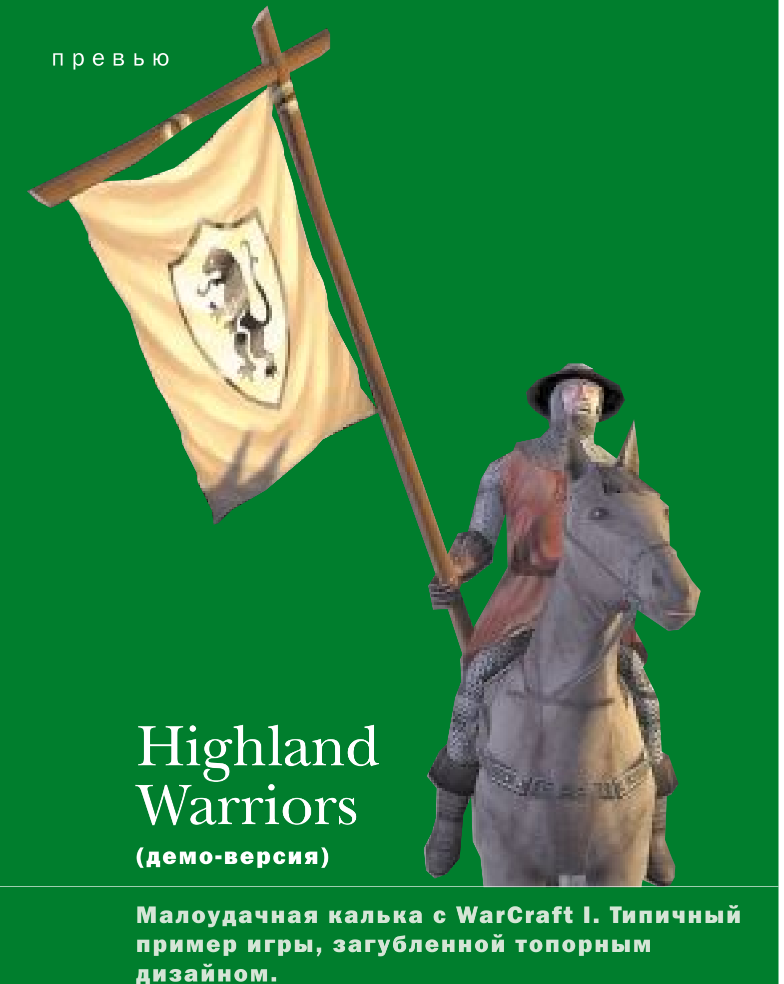
Запасное сердце

Из всего могучего перечня смелых нововведений (от элементов экипировки и градуированных наклонов до пластунского режима (не исключающего использование сошек у легкого пулемета!) и эффекта воздействия отравляющего газа) к февралю следующего года останется хорошо если половина. Взять хотя бы обыкновенные двери. По поводу возможности бесшумного и медленного их открывания самые ярые дуэлянты брызжут ядовитой слюной: не по-мужски это — стрелять в чью-то спину через узкую щелку. От молодецкого распахивания пинком (назначьте только клавишу) авторы отреклись сами. По техническим, говорят, причинам. Как и от многого другого. Да, вот еще что. Это самые чудовищные переползания по лестницам в истории компьютерных игр. Помните, в Hidden & Dangerous лестницы угробили больше народу, чем фашисты и перевернувшиеся джипы, вместе взятые? Ну а здесь почти по таким же лестницам пытаются спуститься (в том числе и путем гиперсветового скольжения по стойкам а-ля Project IGI) или подняться люди с осколочными и дымовыми гранатами, а также несколькими видами автоматического оружия в руках. Как выражаются англоязычные коллеги, "хаос воспоследует". Господь бог создал людей, а вот равными их сделал вовсе даже не полковник Кольт, а детекторы сердцебиения. Эта позволяющая видеть сквозь стены штуковина прекрасно уравнивает в правах мастера пистолетного боя и затаившегося снайпера. Настоящее проклятье кэмпера, знаете ли. Так вот, демо-версия Raven Shield предлагает на выбор глушители сердцебиения переносные, глушители сердцебиения стационарные плюс еще специальные постановщики фальшивых сердцебиений! Тактические возможности открываются дичайшие. Но, естественно, никто эту груду оборудования всерьез не воспринимает. Лучше лишнюю обойму с собой взять. Или гранату со слезоточивым газом. Или противогаз. Как-то не приживаются НАСТОЛЬКО мудреные приборы в многопользовательском. А уж в сингле... Или монреальская Ubi Soft от них вообще откажется, или уж пускай делает еще переносные и стационарные определители постановщиков ложных сердцебиений... и глушители определителей постановщиков... и определители глушителей определителей... Тактические шутеры и война технологий, как выяснилось, не слишком сочетаются.

Американской армии

Вообще, сингл Raven Shield пока что весьма слабо представим. Да, существует красивый, времен E3 ролик, в котором бригада бравых парней кого-то под корень вырезает, кого-то спасает и даже отбывает в сторону заката на вертолете. Но как быть со схемами планирования? Приказами RoE? Те из них, что задействованы в демо, ужасающе примитивны по сравнению не то что с America's Army, а даже с Tom Clancy's Ghost Recon. Все, что касается баллистики, прицельных сеток, системы точечных попаданий и разброса конечностей мертвых тел (физический спецдвижок Karma — больше никаких заранее отрепетированных смертей!), реализовано на высший балл; очень мощный дизайн карт (если на одну классическую будет приходиться хотя бы одна оригинальная масштаба той же тюрьмы); регистрация не в пример проще, сервера доступней, лаги скоротечней, а требования к соединению куда ниже, нежели в той же AA... Да еще и таблица результатов с автоматической записью на сайте Ubi Soft хранится, превращая все сражения в один гигантский ладдер-матч.

Очень похоже, что у нас на руках практически идеальная серверная игра, которую я при любых обстоятельствах предпочту, скажем, Black Hawk Down. Она не утруждает себя никакими Combat Effectiveness или Honor System (после America's Army ощущение такое, точно снял с рук и ног пудовые гири), но при этом весьма и весьма требовательна к новичкам. А отточенные многочасовыми самурайскими упражнениями навыки предыдущих инсталляций сериала интегрируются в Raven Shield столь же легко, сколь переносится из одной части в другую персонаж в уважающем себя ролевом эпосе. Но сингл? Сдается мне, под увеличительным стеклом в самом скором времени окажется еще как минимум одна демо-версия Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield и этот "Первый взгляд" (бывш.) далеко не последний...



Highland Warriors

(демо-версия)

Малоудачная калька с WarCraft I. Типичный пример игры, загубленной топорным дизайном.

Чурбанизация

"There can be only one!" — орал, неуклюже размахивая двухметровым цвайхандером, персонаж Клэнси Брауна.
"Фигушки! — весело отвечала ему толпа волосатых шотландцев, — имя нам — легион!"
"В очередь, сукины дети, в очередь становитесь!" — выходил из себя вышеописанный товарищ.
Но горцы его не слушались.

Александр Металлургический

RTS

www.highlandwarriors.com
разработчик: Soft Enterprises (www.se-games.com)
издатель: Data Becker (www.databecker.de)
дата релиза: 1 кв. 2003 г.
объем демо-версии: 113 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с поддержкой T&L (класса GeForce2 MX или Radeon), 125 Мбайт на жестком диске, DirectX 8.1+.

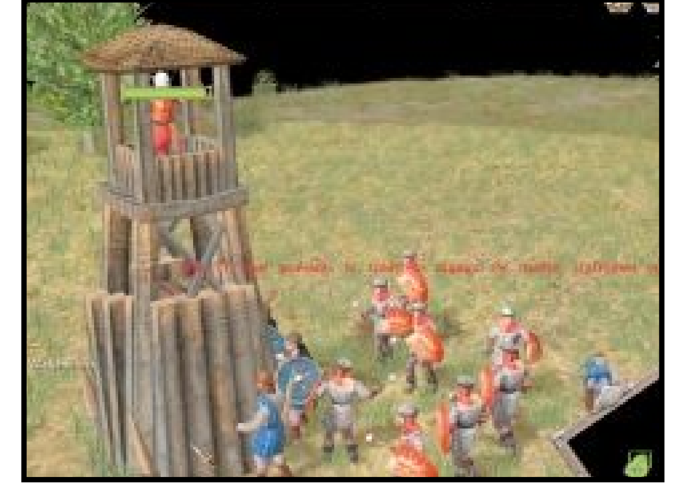
Мнение об игре

Брайан Федеричи (Brian Federici), коллега с сайса PC Gameworld (www.pcgameworld.com), всерьез полагает, что "благодаря простой игровой механике и информативному интерфейсу Highland Warriors должна понравиться всем, кто испытывает нежные чувства к Шотландии и Храброму Сердцу".

Смотри, дорогой читатель, и не удивляйся — перед тобой самая что ни на есть обыкновенная WarCraft-калька. Выкупанные в перекиси водорода орки, обряженные в кильты, гвоздят суровых посланцев английского короля, в перерывах между набегами занимаясь куроводством. Собственно, дальше можно ничего не говорить, все должно быть ясно и так. Хотя, извольте, продолжим. Как известно, встречают по одежке. Так вот, одежка на нашем госте весьма и весьма неказистая. Общение с демо-версией происходит в исключительно недоброже-



Сельские будни крупным планом: один из источников еды — дикорастущие ягоды. К сожалению, хватает их не надолго. На заднем плане — великий и ужасный король Эдуард. Этого хватает на века — аж до конца демо.



Спасибо тебе, игра, за жесткое ограничение в 200 юнитов. Иначе смяли бы в первые же минуты. Мечник, кстати, потребляет втрое больше еды, нежели крестьянин, а всадник уписывает за семерых. Классовое, понимаете, неравенство.



Сельские будни чуть менее крупным планом. Женщины трудятся наравне с мужчинами — полная эмансипация. Жаль, в армию их не берут — наверняка действовали бы не хуже амазонок.

лательных тонах, и я очень сильно сомневаюсь, что к релизу ситуация в корне изменится. Хмуро отбарабанив скриптовую сценку, напоминающую репетиции драмкружка при каком-нибудь техническом вузе, Highland Warriors (далее просто HW) выбрасывает нас в некий немыто-нечесаный подлесок. Зрелище сие мгновенно вызывает стойкое отторжение — успел, знаете ли, отвыкнуть от всякого рода самопала за последние дни. После ласкающих глаз пейзажей Praetorians серобурая цветовая гамма HW навевает ассоциации с сеном, пропущенным через старую и страдающую немыслимыми болезнями корову. Несмотря на довольно детальные модели предметов окружающей недействительности и правдоподобные текстуры, интегральная картина создается весьма унылая. Юниты с внешностью и грацией пластмассовых пупсов отвратительного розового цвета замотаны в аляповатые рубища кислотных оттенков, словно они состоят в гильдии шпалоукладчиков-асфальтоутаптывателей. Дрянь-дело.

Тут "любование" местными красотами грубо прерывает свора лохматых шотландцев. Перебив всех, кто подвернулся под руку, негодяи внезапно натыкаются на местного героя — короля Эдуарда — и дружно гибнут от его руки. Довольно крякнув, сверхюнит возвращается в стойло перед ратушей и замирает, а я продолжу.

Дичайшее средневековье игродевелопмента во плоти, тотальный разброд мыслей и идей в рядах разработчиков: движок снабдили всеми современными плюшками, от текстур в сверхвысоком разрешении до очень даже честных теней, но подобрать удачную цветовую гамму так и не сподобились. В их распоряжении был 32-битный цвет, миллиарды изумительных оттенков, а они позарились на самые неприглядные краски. Понимаете, отсутствие элементарного вкуса невозможно скрыть какими-либо техническими ухищрениями. Глаза дружно отказываются смотреть на это ремесленничество и самовольно закатываются к потолку в надежде облегчить свои муки. Всего четыреста лет назад за подобное издевательство над органами зрения неудачливых маляров обвиняли в зловредном колдовстве и, предварительно вываляв в перьях с дегтем, сплавляли вниз по течению рек. Или отправляли в посылках особо несносным соседям в качестве идеологического оружия, дабы спровоцировать в рядах врага ускоренное моральное разложение. Короче, так нельзя.

Наш колхоз

"Живописание" местных красот вновь прерывает свора шотландцев, теперь уже в компании с лошадьми. Перебив всех, кто не подвернулся под руку в прошлый раз, негодяи натыкаются на короля Эдуарда и, недоуменно вопя, вновь дружно гибнут. Слегка потрепанный суперюнит возвращается в стойло перед ратушей и начинает медленно восстанавливать свое августейшее здоровье.

А мы продолжим наши муки. Обзор подотчетной базы открывает изумленному игроку многие неочевидные вещи. Например, местные крестьяне делятся на мужчин и

женщин. Не надо думать, что это сулит какие-либо изменения в геймплее, пейзане по старинке самовоспроизводятся в городской ратуше. Собственно, вся экономическая модель к игроку весьма недружелюбна: тут тебе и необходимость сбора пяти видов сырья, и взвинченные до небес цены, и непроходимая холопская тупость. Божественное сочетание. Очень, знаете ли, хорошо чувствуешь это самое пахучее, по Хёйзинге, Средневековье. Ко всему прочему, поля, с которых добывается некая абстрактная "еда", со временем приходят в упадок, и их приходится вручную "отстраивать" заново. Вручную! Отстраивать! За большие деревянные деньги можно заказать впрок 20 полей, но через полчаса операцию придется повторить. То есть разработчики сознательно заставляют игрока талдычить одни и те же действия — скажет ли он им за это спасибо?
Зато со временем рабочий люд приноравливается к физическому труду (который, как известно, сделал из человека обезьяну) и начинает просить повышения. Добившись своего, мастер-холоп трудится и вовсе ударно: через пять минут глянешь — вместо леса, к примеру, уже гольная степь, а взамен шахты — одна лишь пустая порода.

От топота копыт

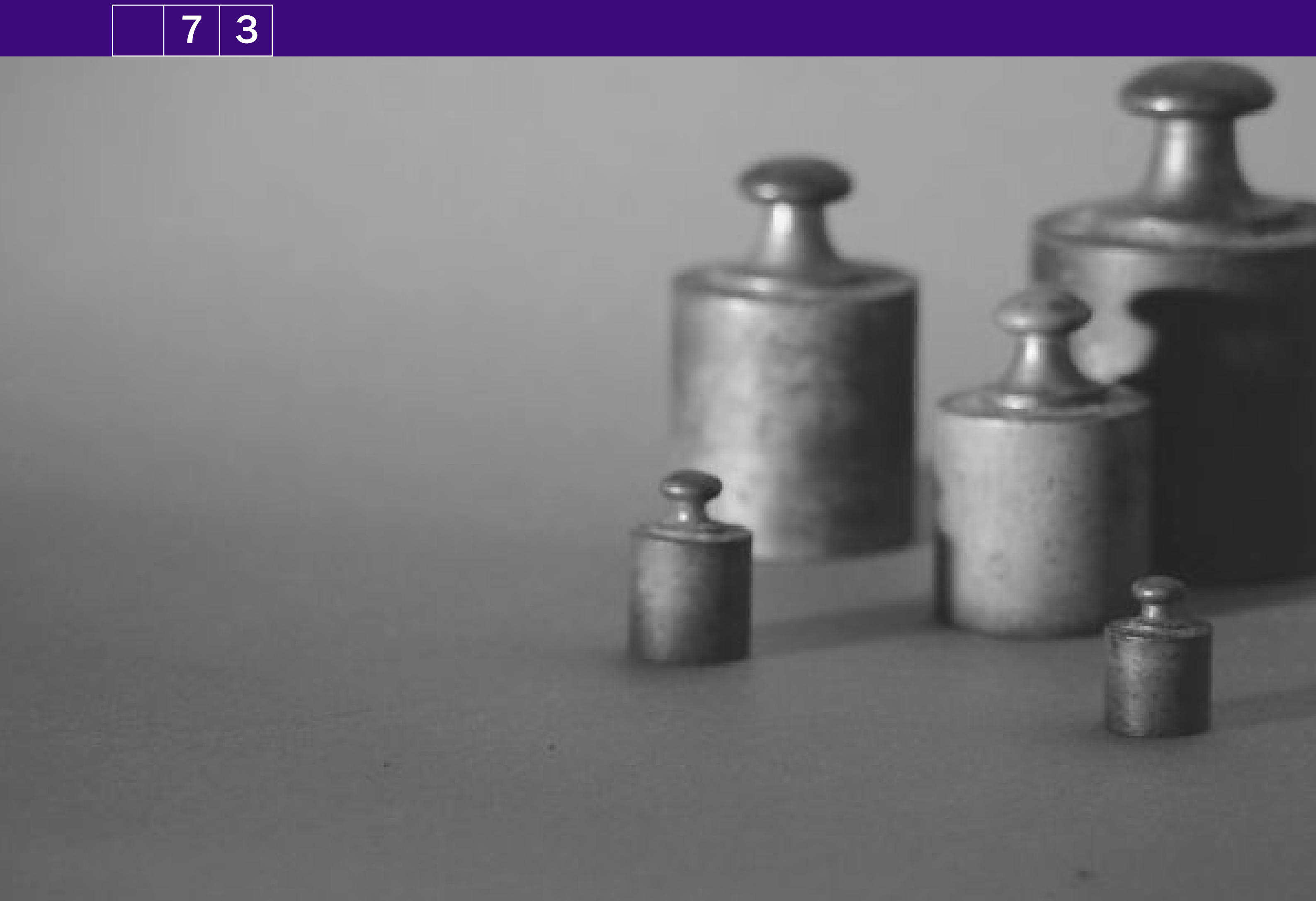
Ну и, собственно, то, ради чего этот набор байтов затеян и в честь чего обозван, — боевые действия. Друзья, это каменный век стратегического жанра. Все юниты, образно выражаясь, на одно лицо и различаются лишь длиной health-bar'ов. Самый длинный health-bar, понятное дело, у короля супер-Эдуарда, у остальных — в разы короче. Тот самый баланс, ради которого Blizzard в свое время извела не один десяток патчей, отсутствует. Использование специальных войск не имеет абсолютно никакого смысла — дорогое, бесполезное удовольствие. Зачем? Посмотрите на компьютерных полководцев — они не забивают себе извилины всякой тактической шелухой и лезут напролом, давят массой — и до поры до времени весьма в этом преуспевают. Засевшие в охранных башнях лучники явно не отрабатывают хлеб и затраченных на себя инвестиций нисколько не окупают; других средств защиты в демо-версию не завезли, и остается действовать полузабытым дедовским способом: устраивать бои стенка на стенку. Чьих холопов больше, того и тапки. И никак иначе.
Интеллект противника — на уровне сорокинских нгандонских людей. Дорвавшись до базы, дикари абсолютно теряют волю и рассудок: стремглав кидаются ломать ближайшие постройки, не обращая внимания на защитников. Помните, в легендарной Dune II враг всегда атаковал левое верхнее здание? Абсолютно тот же клинический случай. А между тем прошло десять лет... Как считаете, можно было выбрать себе более свежий пример для подражания? Пока я бурчу себе под нос нелестное в девелоперский адрес, ломаемое буйными горцами здание вдруг вспыхивает и начинает весьма жизненно разваливаться на отдельные бревна. Надо же, мелькает в голове незваная мысль, а ведь красиво сносят. Вот уж не думал, что смогу сказать такое о HW... Еще несколько минут с любопытством взираю, как варвары разметывают в щепы пару хижин, но когда они принимаются за казармы, мне вдруг становится жалко собственной недвижимости, и, повинуясь мышеклику, сверх-король Эдуард, потрясая своим хвосторубом, в третий раз отправляет шальных горцев в райские кущи. Вот ведь Кристофер Ламберт выискался, ничто его не берет. Какая уж тут стратегия...

Вот эта горстка рыцарей под моим командованием зачистила от шотландцев всю карту. Благодаря гениальной работе дизайнеров своих от чужих в данном бою отличить непросто.

Всех убью, один останусь

Не стоит ухищряться и прыгать выше собственной головы, изобретая для HW подходящую тактику. Метать бисер перед свиньями — оно вам надо? Отплевавшись, вы, скорее всего, станете действовать испробованными на заре веков методами. Все просто, как в замшелом 1994-м: два десятка ужасно дорогих рыцарей лихо расправятся с любой задачей в лице недружелюбной толпы с дрекольем. Если потратиться на своевременный апгрейд — даже с двумя задачами справятся. Выжившие после этой бойни воины самопроизвольно заработают сначала первый, а затем и второй уровень (да, ролевой элемент присутствует. Да, серьезно влияет на боевые способности некоторых видов войск. Нет, интересности не прибавляет), после чего весь отряд можно смело отправлять на штурм вражеской цитадели. Арбалетная стрела или удар мечом таким товарищам — что комариный укус. Полный получается KKnD, если вы понимаете, о чем я. Видимо, устав от процесса, спустя час игры демоверсия вдруг объявляет, что шотландские кланы объединились перед лицом английской интервенции и скоро прибудут на рандеву. Покуда ваши витязи второго уровня в упоении долбят вражеский замок пиками, из тумана перед родной базой выскакивает очередная толпа немытых скоттов, только поупитаннее и позлее предыдущих. Начинается почти неконтролируемая резня, в центре которой убийственным вихрем носится супер-Эдуард, изображая своим мечом жестяной вентилятор.
Тщетно — в четвертый раз толпы горцев-юбочников одолевают-таки неуемного короля, и демо-миссия на этом заканчивается. Ничего, дескать, в другой раз повезет. Вот только будет ли он — другой раз?

Рецензии





G.I. Combat. Episode I: Battle of Normandy

Первая реинкарнация Close Combat в мире высоких технологий. Новорожденный находится в шоке и ведет себя пока неадекватно. Требуются серьезные патч-инъекции.

Варгейм



интерес **3.8**

- сложность средняя
- графика 4,3
- сюжет 4
- музыка 3
- звук 3,5
- управление 3,4

www.gicombat.com

разработчик: Freedom Games (www.freedomgamesinc.com)

издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 200+ Мбайт на жестком диске.

Вялый феникс

Сменив адрес проживания, национальность, родителей и графический движок, Close Combat возрождается из пепла. Новое имя игры — G.I. Combat.

Олег Хажинский



Эрик Янг (Eric Young), еще октябренком отвечавший на вопросы маститых авторов Game.EXE образца 98 года, снова нашел себе дело по душе. Долгие годы он стоял у руля компании "Атомные игры" (Atomic Games), которая, вопреки своему названию, выпускала всего одну (для многих действительно атомную) игру — Close Combat. В районе четвертой или пятой итерации издатель серии Microsoft Games лавочку прикрыл. Не сложилось у Янга сотрудничество и с Talonsoft. Проработав там какое-то время, бывший главдизайнер Close Combat создает собственную команду — Freedom Games и продолжает начатый еще в Talonsoft проект. Под крылья Freedom возвращаются ветераны Atomic. Вне всякого сомнения, их новая игра — это Close Combat нового поколения. Поклонникам серии лучше сесть.

Новые веяния

Между тем сами разработчики при слове "варгейм" делают скучающие лица. Официально G.I. Combat — это "стратегия в реальном времени". В поисках новой аудитории приходится идти даже на такие жертвы. "Слово "RTS" буквально кричит детям и их родителям: "WarCraft! StarCraft! Age of Empires! Command and Conquer!". А что кричит слово "варгейм"? — "Шес-

тиугольники! Походовый режим! Сложно! Занудно!" — считает Эрик Янг. Действительно, на первый взгляд G.I. Combat едва ли не проще своего духовного папы, Close Combat. Действующие лица охватываются резиновой рамкой, палитра приказаний ограничена шестью цветами, а описания танков и прочей техники стыдливо ютятся в окошках размером со спичечный коробок. На то есть, оказывается, свой смысл. "Вам не нужно знать толщину фронтальной брони Mk II Tiger в миллиметрах, чтобы играть в G.I. Combat. Но когда снаряд ударит в танк, все необходимые вычисления будут произведены. Вся реалистичность и детализация варгейма здесь, мы просто не выставляем ее напоказ", — уверяет продюсер игры Фил О'Коннор (Phil O'Connor). Таким образом, создатели G.I. Combat прочат игре роль эдакого мессии, который спустится с варгеймерских небес в центральное нечерноземье и главным калибром "Тигра" будет насаждать среди поклонников Sudden Strike и Earth 2150 разумноедоброевечное. Встречаем!



Ну чем не Battlefield 1942? Будьте осторожнее с этими ребятами. Они много о себе думают — варгейм все-таки.

Дело с концом

Признаюсь честно, первые кадры G.I. Combat вызвали у меня приступ панического страха. Я увидел трехмерный ландшафт, качественные текстуры, достойные модели солдат и окрашенное в предзакатные тона небо над головой. Плавающая камера обнаружила способность подниматься на высоту до 300 метров и приближаться к людям чуть ли не вплотную. При этом я отдавал себе отчет в том, что к G.I. Combat приложили руку авторы одной из самых популярных военных серий в мире, дизайнеры с огромным опытом.

Почему страх? Дело в том, что повторения Combat Mission: Barbarossa to Berlin (уверен, вы храните рецензию на CMBB под подушкой) сейчас, когда я ТАК увлечен этой игрой, когда я так невероятно загружен работой и отдыхом — невозможно, непозволительно, самоубийственно! Оглянувшись по сторонам, я убедился, что кроме меня картинку никто не видит. Выбросить диск и написать ББ, что игра не отвечает нашим высоким стандартам. И дело с концом. А если поднимется волна популярности, буду давить на субъективность.

Рассудив таким образом, я диск, конечно, не вытащил, а начал в G.I. Combat играть. Через пять минут знакомства тяжелые муки перестали терзать мою душу. Стало ясно, что G.I. Combat — игра, вне всякого сомнения, интересная и оригинальная, но до Combat Mission ей пока как до Луны. А значит, жизнь продолжается.



Если верить дизайнерам уровней из Freedom Games, Нормандия состоит преимущественно из таких вот усадеб, окруженных парковой зоной. Леса во Франции давно уже не растут.

Продолжается

Все самые смелые, неприличные, может быть, даже, фантазии поклонников Close Combat обрели ощутимую реальность. Графический движок даже слишком живой для варгейма: тенистые аллеи и деревенские дома чудо как хороши. G.I. Combat моделирует сражения уровня батальона, поэтому у игрока остается возможность одновременно контролировать свои силы и любоваться окружающими пейзажами. Впрочем, изображение на экране вдруг задергалось и остановилось, — загляните в опции и дайте плавающей камере укорот, чтобы не вводила процессор во искушение. Важно понимать, что G.I. Combat "от 2 до 300 метров" и G.I. Combat "от 8 до 200 метров" — это несколько разные игры. Я играл в первую.

На скорую руку выбрав отряд (под скорую руку попали два взвода пулеметчиков, HQ, танк M4A1 Sherman, расчет 81-миллиметрового миномета и группа разведчиков), мы моментально оказываемся под вражеским огнем. В узком проходе между двумя островками леса один из взводов попадает под сильнейший обстрел. В отличие от Combat Mission каждый солдат здесь моделируется отдельно, отдельно и озвучивается. Колонки мгновенно взрываются канонадой, криками, стонами. Вот пулеметчик под шквальным огнем готовит свой M1918 к стрельбе. Мы буквально видим пули, которые пролета-



Рельефа в G.I. Combat, кажется, нет. Раскладывать бойцов на дороге — преступление, а в лесу их просто не будет видно. Между делом обратите внимание на интерфейс управления. Все на одном экране — ничего больше нет и не будет.

ют рядом с ним. Вот его товарищ (рядовой Робертс, если не врет табличка в нижней части экрана) с диким воплем падает на землю, которая тут же становится красной от крови.
Товарищи варгеймеры, вы не все нам о себе рассказываете! Может быть, ваша тайная мечта — догнать Soldiers of Fortune по количеству отстреленных конечностей? Между тем индикатор морального состояния взвода сигнализирует об опасности. Люди разбежались кто куда и уже не слушают моих приказов. Легким движением руки вызываю артиллерийскую поддержку. Где? За этим лесом, пожалуйста. Через полминуты земля начинает сотрясаться от мощных взрывов. Снаряды оставляют после себя гигантские воронки, в которых валяются искалеченные тела немцев. Самое время вести ребят в наступление.
Управление в G.I. Combat организовано едва ли не проще, чем в WarCraft. Выбрал взвод (визуально на экране или с помощью пиктограммы), нужный вид деятельности (на всплывающем меню) и указал направление движения. Набор приказов удивительно скромен: три вида движения, один "огонь", одна "дымовая завеса" и режим обороны. Куда там до гурманского меню Combat Mission, где без документации не понять смысла и половины команд! Разработчики из Freedom Games счастливо рассмеются, прочитав предыдущее предложение. Их цель — как раз предельно упростить управление, чтобы RTS-маны почувствовали себя как дома... и навсегда забыли про Sudden Strike.

Мнения об игре

"G.I. Combat не ставит целью изобрести новый жанр компьютерных игр. Задача G.I. Combat — добраться до несчастных поклонников RTS, которые никогда раньше не играли в хорошие стратегические игры". Эрик Янг (Eric Young), главный дизайнер G.I. Combat, подаривший миру серию Close Combat.

"Учитывая грядущие аддоны, уже находящийся в производстве G.I. Combat 2 и мириады любительских модов, эта игра будет жить, жить и жить. Великолепный варгейм, присоединяйтесь, пока не поздно!" — приглашает обозреватель MilitaryGamer Online (www.militarygameronline.com). Присоединяйтесь, а то действительно можете не успеть, добавим мы.



Ужас

В своем интервью журналу Wargamer Эрик Янг признался, что обожает, когда подчиненные в игре не слушаются его приказов. В реальном бою такое часто бывает — люди путаются в ориентирах, недопонимают или понимают неправильно, люди бывают напуганы или вне себя от ярости... Мы тоже готовы согласиться, что такая "нелинейная" связь добавляет происходящему антуража. Впрочем, в G.I. Combat с "нелинейностью" все пока что слишком запущено. Игрок едва ли может рассчитывать на то, что его приказы будут правильно трактоваться. Танк отказывается двигаться в указанном направлении. Вместо этого он начинает ползать между давно не стриженных клумб, совершать замысловатые маневры и в итоге скрывается из глаз в чаще леса. Вот и думай, что это — тщательно смоделированный "обрыв связи" или просто у ребят не все получается с нахождением пути?
Солдаты ведут себя тоже не очень "четко". Половина взвода лежит, половина стоит. Причем спиной к противнику. По команде "assault" взвод бодро движется по направлению к цели и... гибнет под встречным огнем. Пользоваться "атакой" следует лишь в исключительных случаях. В остальных режимах передвижения люди еле-еле ползут. Хаотическое, предельно далекое от реализма перемещение взвода портит все впечатление от графики.
Сказываются стереотипы: мы видим качественную картинку и полагаем, что оказались в 3D-шутере или RTS из последних. Мы привыкли, что все наши приказы мгновенно и четко выполняются игровыми персонажами, мы буквально требуем от рядового Роджерса реакции Дюка Нюкема. А в голове-то у рядового — математический аппарат и база данных по военной технике времен Второй мировой. А за бортом — вовсе не реальное время и не походовый режим, но нечто среднее. Как оно работает, никто толком не знает, ясно одно: спешить вредно.
Еще один досадный недостаток — плоский, как стол варгеймера, рельеф. Никакого 3D нет и в помине. Роль декораций играют аккуратные домики и лесные насаждения, расположенные дизайнерами игры почему-то в строгом геометрическом порядке. Создается впечатление, что Нормандия представляет из себя один большой парк. В этом парке нарезают колеи потерявшиеся во времени и пространстве танки, стреляют в одну точку минометчики, напрасно ищут тактическую высоту снайперы. Неспокойно чувствует себя и игрок. После двухчасового мучения с G.I. Combat управление камерой в Combat Mission кажется воплощением принципов usability. Очутившись вдруг в полном "три дэ" после долгих лет перемещения по плоскости, авторы просто не знают, что с этим самым 3D делать. В результате игрок страдает ужасно, пытаясь хотя бы на 50% использовать возможности графического движка G.I. Combat. Жаль, жаль. Ведь счастье — вот оно, почти рядом.

С правом на ошибку

Заканчивать текст на минорной ноте не хочется. Настоящая жизнь игр, подобных G.I. Combat, начинается спустя полгода после выпуска. Уже появился первый патч (непременно поставьте его, если будете играть!), будут и другие. С самого начала создания G.I. Combat разработчики поддерживали дружеские отношения с варгеймерским сообществом и заранее договорились о помощи "модификаторов". Это значит, что в ближайший год игра будет переделана полностью совместными усилиями. Кстати, если Close Combat для вас не пустой звук, вы вполне можете принять творческое участие в процессе.
Остальным рекомендовать G.I. Combat никак не можно. Уложите диск в криогенную камеру и добавьте жидкого азота. В мире карликов гигантам приходится не сладко.



Medal of Honor: Spearhead

Крепкий аддон всего с одним минусом: он кончается, не успев толком начаться. Отличный выбор, если в обеденный перерыв вам нечем себя занять.

FPS



интерес 4.4

- сложность изменяемая
- графика 4,5
- сюжет 4
- музыка героическая
- звук 4,8
- управление 4,8

www.mohaa.ea.com

разработчик: EALA (www.eagames.com)

издатель: EA Games (www.eagames.com)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32+ Мбайт), 800 Мбайт на жестком диске, DirectX 8.0, 8x CD-ROM.

Дополнительная информация

Для установки игры потребуется оригинальная Medal of Honor: Allied Assault.

А вы уже говорили с ветром?

Посмотрев очередной блокбастер о войне, вы выходите из кинотеатра в легком смятении. За красивыми спецэффектами вы не разглядели исторической достоверности, американцы снова выиграли Вторую мировую, честь главного героя осталась незапятнанной.

Михаил Бескакотов

Вы отчетливо понимаете, что так не бывает и быть не должно, но в глубине души желаете еще одну порцию военно-целлулоидной романтики — больно уж красиво сделано. Вы обязательно пойдете на очередной вечерний сеанс, пытаясь перебороть отвращение к слащавым диалогам и ура-патриотизму...
Я догадываюсь, что вам надоели рассуждения о голливудском кинематографе, но поделать с этим ничего не могу. Не может (и никогда не захочет!) даже Electronic Arts, чья Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA) изначально подразумевалась как пособник галактическим киномагнатам и рядовым райанам. Нашей молодой индустрии хочется на что-то ориентироваться, а марать бумагу собственными сюжетами и концепциями как бы и незачем — много чести, и так прожуют, да и Спилберг со товарищи уже все-все придумали. Надо признать, что план оказался перевыполнен, и MOHAA до сих пор попросту задвигает всех конкурентов по части режиссуры. Аддон был неизбежен и своим выходом подтвердил еще одну нерушимую аксиому Голливуда: вслед за коммерчески удачным проектом обязательно последует добрый ворох сиквелов, приквелов, режиссерских версий и "не попавших материалов". А нам во все это играть. Интересно, когда сдадут нервы?

Войну, пожалуйста

Года как не было. Меня снова зовут Майком Пауэлом, я лейтенант и миссия невыполнима. Десантироваться, убить, взорвать, не пущать. В руках сталь, за спиной — весь мир. Неожиданно приятный сюрприз: те же щи не успели прокиснуть, а на фоне нынешнего action-бесптичья так и вовсе несут бремя главного блюда. Повар постарался на славу, и парашютный спорт под плотным зенитным огнем заводит не хуже операции в Нормандии. Мой купол опускается в самое пекло, и, разрезая

стропы, я уже весь в жестокой ночной перестрелке. Где-то неподалеку, у мельницы, ждут товарищи — режиссер подсказывает, что им не справиться без меня. Короткая передышка, перегруппировка, скупые на детали директивы командира — и снова в бой. Фрицы берут количеством, лезут из-за каждого камня и гроздьями свисают в каждом окне, ведут себя правдоподобно и умирают без картинных плясок под луной и речей с благодарностью за "Оскар". Мужественные парни! Пытаюсь понять, откуда летят пули, и прячусь в подвернувшемся к месту амбаре. Ба, да это же та самая зенитка, на которую мне выдали взрывпакет! Пиф-паф по охране, минирую, взрыв. А вот и вражеский снайпер, душка, допустил фатальную ошибку, не сменил позицию и пал жертвой своего непрофессионализма. Как нельзя кстати подходят однополчане, три штуки, и мы бодренькой трусцой идем минировать мост. Я закладываю, поджигаю, отстреливаюсь, убегаю. Взрыв!..

И вот я уже по колено в бельгийских снегах, декабрь, год 1944. Взрывпакет, пулемет, самоходная тарантайка с немалым калибром на крыше. У меня есть компас, поэтому сбиться с пути я не боюсь. Мы должны доставить грузовик с провизией и патронами на базу — придется прорываться сквозь вражеский укрепрайон. Джон за рулем, а я на боне, отстреливаюсь от преследования. Что бы мы делали, не укради я этот броневик! А в тылу дела плохи — фашист вот-вот прорвет сопротивление по обоим флангам. Полковник ранен, нужно срочно искать фельдшера! Куда бежать? Все под обстрелом! Падает дерево — чуть не пришибло… Добраться до окопа любой ценой! Только что здесь сидел Фрэнк, мир его праху… Я прорвался! Черт, это было так же близко, как и на том треклятом пляже в Омахе! О, аптечка! Ммм, вкусно. Какой такой танк, какая базука?! Я еще не собрал патроны с трупов! Режиссер говорит? Да что же это происходит, это моя война или я не знаю, в самом деле! Да уберите же свои дурацкие камеры!..

Мнение об игре

Эрик Вулпа (Erik Wolpaw, www.gamespot.com) не может определиться: "Однопользовательская кампания в Spearhead походит на оригинальную Allied Assault, пропущенную через соковыжималку. Результат замечательный, вот только продолжительность игры непростительно мала даже по меркам аддона. С одной стороны игру легко можно порекомендовать, с другой — если многопользовательские развлечения вас не интересуют, будете ли вы платить 30 долларов за удовольствие на один вечер?" Ну да, не у всех же под рукой есть "Горбушка"… Финальный рейтинг: "8,1/10".

За кадром

Мы потолковали с администрацией, решили, что раз уплачено, так и пусть. Я обязался отбыть сеанс до конца, а съемочная группа дала слово не тянуть вожжи и, когда я буду брать Берлин,



На протяжении игры приходится ассимилировать не один десяток танков. Алло, супермен!





Даже без новомодной скелетной анимации а-ля Hitman сцены смертоубийства выглядят вполне убедительно.

организовать все без лишних формальностей. Обещали дать порулить настоящим танком!.. Что греха таить, приятное развлечение, почти как взаправду. Эх, надо бы друзьям посоветовать.

Над фильмом работали

Или даже так: над фильмом — работали! Действо вроде Spearhead не поставишь за неделю-другую без обильных вливаний в бюджет и силами остаточных разработчиков. Потрудились на славу, взяли лучшие моменты оригинальной МОНАА и довели их до точки кипения. Ни на секунду не прекращающееся рубилово, от которого невозможно оторваться, останется в памяти ровно на столько часов (дней), сколько будет достаточно, чтобы вы не пожалели потраченного на игру времени. И ни секундой больше. Балом снова правит Его Величество Скрипт, ничего не происходит просто так, и каждый домик, сарайчик и холмик играет в происходящем какую-нибудь, но роль. Случайностей не бывает, за любым углом — немецкий солдафон с индивидуальной программой поведения, готовый по команде триггера реалистично отдать швартовы, тем самым доставив вам массу удовольствия. Все работает на одного человека — игрока. Ради вас летают самолеты, ходят поезда, мерзнут под соснами и умирают под пулями десятки, сотни статистов. В таких случаях принято говорить, что жизни нет, но, мама дорогая, как же приятно воевать на личной, комфортабельной, без сучка и задоринки войне… Пускай будет скрипт, пускай города тонут в огне ради пары красивых ракурсов — мне нет до этого дела. Блистательная, увлекательная, дорогостоящая попса. В этой ценовой категории нет места кургузым дизайнерским находкам какого-нибудь Iron Storm — в кадр попадает материал только высшего сорта, рафинированный, яркий, но не пестрый, прошедший тысячу проверок и не расходящийся ни с одним пунктом дизайн-документа сюжетный и визуальный ряд. Движок от Quake 3 не рассыпается на куски и выглядит молодцом до сих пор, успешно рисуя открытые пространства и предсмертную мимику фашистской нечисти. Понятно, что будет, если рассеять туман и включить свет над ночной Нормандией: полигонов окажется маловато, текстуры представятся недоразумением, и eye candy растает на языке кислющей аскарбинкой. Но, скажите, разве вы задумываетесь, что едят на завтрак сотрудники какой-нибудь Industrial Light & Magic? Местный вижуалс свое дело знает, трудяги EA не зря кушают свой маргарин.

Spearhead проходится ровно за три часа. Марш-бросок по фронтовым достопримечательностям заканчивается, как только вы решаете усесться в кресло поудобнее и отключить назойливый телефон, чтобы спокойно играть до утра. Упс. Такой формат.



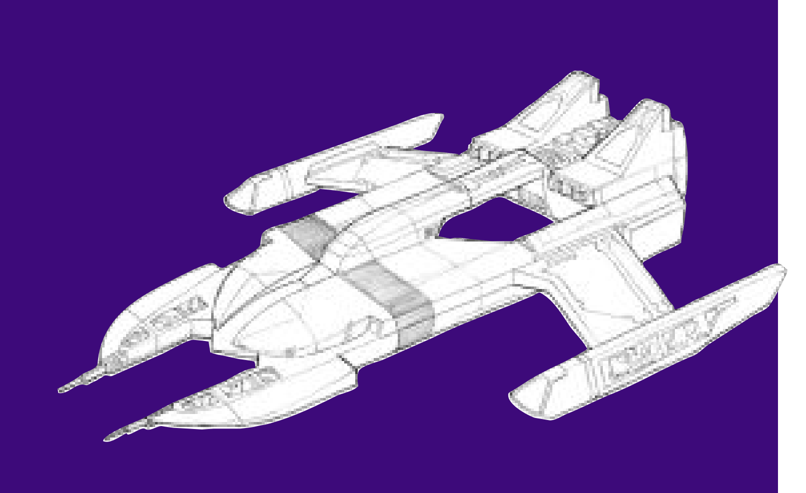


Удачный получился скриншот, не находите? Приклад — вещь полезная и приятная. Глушит с одного удара, но против бронетехники бесполезен. Я проверял.



Хмурое берлинское утро. Это заключительная сцена игры, и больше всего она похожа на тир, где рупь-за-выстрел.

80



Star Trek: Starfleet Command 3

Псевдокосмический квазисимулятор для тех, кто не ищет легких Звездных Путей.

Космосимулятор



интерес 2.0

- сложность низкая
- графика 2
- сюжет 3
- музыка 4
- звук 2
- управление 1

www.gaming.startrek.com/games/sfc3

разработчик: Taldren (www.taldren.com)

издатель: Activision (www.activision.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 950 Мбайт на жестком диске.

Астралопитек

Только Полностью Оторванный от Реальности Человек может верить в блеск и успех Starfleet Command за номером три. К сожалению, я — не он, хотя, честное слово, стараюсь изо всех сил.

Ашот Ахвердян

Недосимулятор и недостратегия, с Обреченной Лицензией на борту и Плоским Космосом за, Starfleet Command 3 (SFC3) вваливается к нам, рассыпая по полу значки копирайтов и торговых марок, с таким видом, словно предыдущие две игры имели бешеный успех и все, что нужно игроку, — это еще и еще того же самого.

Здесь я должен признаться: мне нравится Star Trek. За время, проведенное в Star Trek: Bridge Commander, я полюбил эту несуразную вселенную с ее по-детски простыми персонажами, по-детски наивными кораблями, по-детски нелогичными сюжетными ходами и общей одномерностью, возведенной в ранг высокого искусства. И мне очень хотелось бы посмотреть на еще одну ХОРОШУЮ игру по "Звездному пути". Господа разработчики, я есмь еще одна крохотная часть вашей целевой аудитории.

Субординация

Выше не зря упомянут Bridge Commander. SFC3 в принципе очень похож на эту игру, за единственным исключением: у SFC3 все валится из рук, все получается хуже либо не получается вовсе. Наблюдать за этим мучительно еще и потому, что понимаешь, КАКАЯ могла бы выйти игра, если б за нее взялась команда уровня Totally Games, а не печальные игротесы из Taldren, вымучившие из себя эту несчастную трилогию. Впрочем, обо всем по порядку.

Как и в Bridge Commander, под наше начало дается один (1) корабль. Мы проходим заскриптованные по самый воротничок в меру разнообразные сюжетные миссии: разведка, эскорт, немного поговорить, погоня с захватом, найти и уничтожить; почти как в Bridge Commander, только куда более коряво. Хуже сюжет, много непристойнее реализованы управление и сам бой, и уж совсем измордована графика…

В режиме кампании игрок лягушкой прыгает по шестиугольникам глобальной (конечно, плоской) карты космоса и в каждом хексе выбирает приглянувшиеся миссии. Часть из них — сюжетные, и их нельзя пропустить в принципе. Другая часть —



Определенно, есть что-то притягательное в пестрой корпоративной палитре сериала.



Плоским может быть не только космос, но и пиротехника.

простенькие быстрые задания, встроенные в тело игры для пополнения вами очков престижа, на которые можно будет купить апгрейды к имеющемуся кораблю или заменить его на новый. (А в Той Игре новые корабли просто выдавали на определенном этапе кампании.)
Ну что, прыгаем?

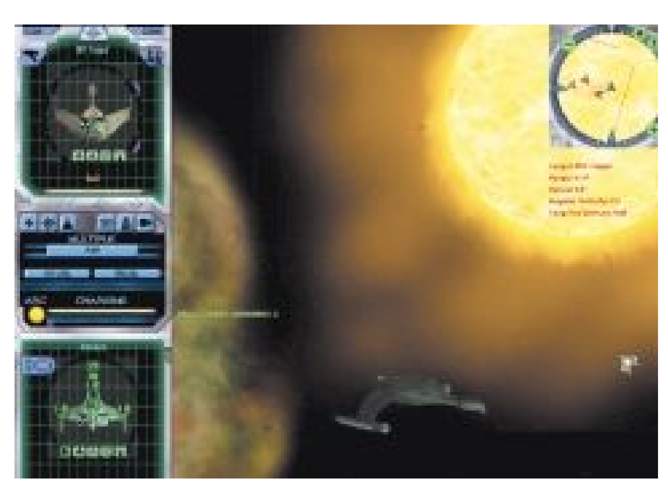
Мышка косолапый

Плоский Космос не приходит один. Вместе с ним плетутся остальные Приметы Прошлого, во главе которых прихрамывает Максимально Неудобный Интерфейс. Интуиция — удел слабого пола, а последний в КИ традиционно не играет (1. Квесты не в счет; 2. SFC3 не квест.). Потому первым делом надо пройти Полный Курс Обучающих Миссий. Пусть очень скучные, очень длинные, очень тяжеловесные и при этом минимально информативные... зато, пробившись сквозь весь курс, вы точно усвоите две основополагающие вещи: во-первых, общие принципы управления местными кораблями, во-вторых, полную непригодность аборигенного интерфейса для этого самого управления.
Сей интерфейс загромождает чуть ли не большую часть экрана, несет на себе кучу декоративных излишеств, но при этом не дает рулить всем кораблем сразу: извините, либо вы занимаетесь распределением имеющейся энергии, либо управлением вооружениями, либо навигацией, либо. Для того чтобы узнать, как происходят дела в соседнем ведомстве вашего корабля, придется промышещелкать в соответствующий кабинет, где вам выдадут крохотный кусочек общей картины... Дело усугубляется институтом офицеров. Теоретически у вас есть и штурман, и огневой оператор, и бортинженер, да только все они явно предпочитают Ничего Не Делать. Без вас бортинженер никогда не отдаст приказ ремонтировать поврежденный генератор. Штурману нельзя скомандовать поддерживать минимальную, среднюю или максимальную дистанцию до цели. Штатный милитарист ждет вашего отдельного ЦУ на КАЖДЫЙ следующий залп по врагу. А теперь примите во внимание то, что в звездно-непутевой вселенной сражаются между собой только Очень Большие Корабли и столкновения могут продолжаться весьма длительное время... И вот капитан вынужден выполнять десятки абсолютно одинаковых рутинных мышекликов, а команда опытных, закаленных в боях с вами офицеров дружно плюет в аэрокосмический потолок.
Потому забудьте про графический интерфейс, почаще пользуйтесь клавиатурой, для чего первым делом придется переопределить управляющие клавиши. Конечно, и в раскладке по умолчанию наблюдаются кое-какие следы высшей нервной деятельности: скажем, управлять с NumPad'а перезарядкой щитов удобно, ничего не скажешь. Но большая часть команд явно раскидана по случайным клавишам: ну скажите, почему "огонь из всех стволов" повешен на "Z"? почему справа от нее находятся, по порядку, клавиша коммуникаций "X", Cloaking device "C", а потом вдруг снова огонь: из стволов полегче — "V", потяжелее — "B"?..
Приходится выходить из положения: я первым делом назначил "огонь" на клавишу "пробел", на которую немедленно был уложен Тяжелый Металлический Предмет, чтобы дежурному офицеру волей-неволей уже приходилось палить по врагу при первой возможности. Такая вот борьба с разгильдяйством в рядах личного командного состава.

Среди имеющихся сюжетных кампаний (Клингоны, Ромулянды, Федераторы) не нашлось места всеобщим протагонистам Боргам. Но если вызвать общий список кампаний, то там есть одна и за этих зеленых кубистов — чистая экспансия вообще без сюжета. Мы их понимаем.

Гориллы в тумане

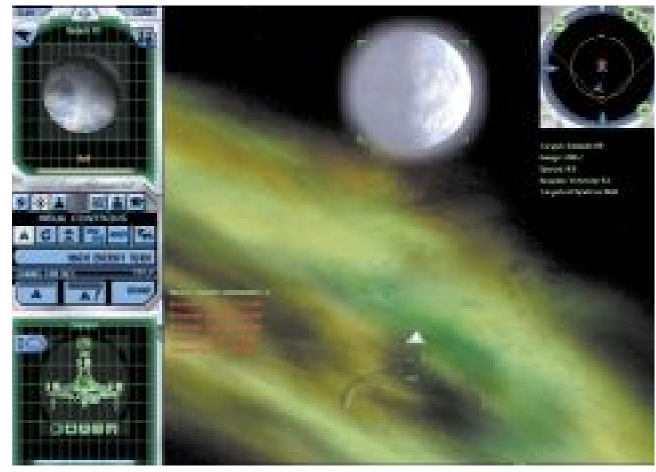
Игра не только активно мешает вам управлять кораблем. Она также не очень хочет показывать поле битвы. Понимаете, какое дело... здесь нельзя управлять камерой. Есть только пяток заранее предустановленных положений камеры относительно вашего корабля (сверху, сзади...) либо неразлучной пары "корабль — цель". Вы НЕ МОЖЕТЕ повернуть камеру туда, куда захотите. Вы НЕ МОЖЕТЕ выбрать нужный ракурс, необходимое увеличение и т.п.



Три цвета: желтый. (Видите ту звезду? Есть только один способ вычислить, где кончается безопасная зона, — экспериментальный.)



Три цвета: синий. (Небоскреб в самом прямом смысле этого слова.)



Три цвета: зеленый.

Мнение об игре

"На вашем пути чаще всего будут попадаться корабли неприятеля. ИИ, управляющий ими, силен и находчив, что становится очевидно уже после нескольких серьезных столкновений", — восхищается невероятной сообразительностью противника Ури Пол (Ure Paul), сайт www.actiontrip.com.

Из-за этого вы сплошь и рядом не знаете, что творится вокруг вашей танцевальной пары. Кто-то палит по нам слева, но кто — неизвестно. Что происходит, кто побеждает — неведомо. Есть один способ оглянуться — выбрать другую цель, и тогда камера наконец повернется, вот только команда перестанет гвоздить в нужного врага. Ну что ж это за балаган такой, в самом деле!.. Мало того, здешний Космос не только Плоский, но и состоит из ячеек Очень Небольшого Размера. Понимаете, шаг за "границу сектора" является побегом, миссия автоматически считается проваленной, вас выгоняют из флота, кампания закончена. И проблема не только в том, что секторы обычно совсем крохотные... Едва ли не большая часть столкновений происходит в САМОМ УГЛУ сектора. В то время как противник увлеченно воюет с нами, мы вынуждены постоянно и неотрывно следить за тем, чтобы ни в коем случае не заступить за границы площадки. Но ведь дело происходит в КОСМОСЕ? Ну откуда же тут эта жирная красная линия?!

Клин Гона

На этом сюрпризы не исчерпаны. Как вам, например, возможность проиграть миссию, а вместе с ней и всю кампанию, выбрав из двух диалоговых вариантов неправильный? "Хорошо, я проверю", — говорите вы, и все, конец игре. Оказывается, надо было ответить: "Нет, я тебя убью". Похоже, по замыслу авторов это и есть сюжет. И вообще, игра полна сюрпризов подобного рода. Есть миссия, где вы должны прокрасться между кораблями противника. На брифинге предупреждают, что если "близко" подойти к врагу, то он нас обнаружит. Числовое значение этого "близко" так и не всплывает, что моментально убивает всю тактику. Не имея нужной информации, трудно что-то планировать, поэтому приходится сломя голову на максимальной скорости нестись к цели, надеясь, что никто тебя обнаружить не успеет. Как ни смешно, такая тактика срабатывает "на ура". Между тем миссия эта называется "На цыпочках среди гигантов". Ох. Еще вот никто не предупреждает, насколько мы можем приблизиться, скажем, к имеющейся в границах сектора звезде. О том, что мы подошли уж слишком близко, узнаем, когда корабль начинает разваливаться на глазах, — и в этот момент его уже не спасти. Просто чудесно. Последнее словечко хочу замолвить о самом бое. Из-за местного баланса по линии "броня — оружие" перестрелка между парой кораблей может длиться очень долго. Приходится ускорять ход времени, нередко ставя его на максимум, поэтому корабли начинают носиться как угорелые друг окрест друга. И тут же и следа не остается от теоретической (и гениально реализованной в Той Игре) величественности схваток огромных космических кораблей. Нет, в SFC3 по экрану мечутся маленькие пластилиновые кораблики среди маленьких пластилиновых планет и астероидов. Никакого погружения. Никакого смысла.

Волшебное слово

Вот именно из-за таких игр люди шарахаются от игрокоробок, на которых стоит клеймо "Star Trek". Я не думал, что скажу это слово, а все-таки приходится... Давить.



Deadly Dozen 2: Pacific Theater

Низкобюджетная дрянь. С отличным звуком и музыкой, твердо определенной атмосферой, осторожной тактикой, вниманием к историческим реалиям и отменной режиссурой. И даже с многопользовательскими находками.

Тактический шутер



интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 3,7
- сюжет 4
- музыка 4,7
- звук 4,8
- управление 3,5

www.n-fusion.com/deadlydozen2.html

разработчик: nFusion Interactive (www.n-fusion.com)

издатель: Infogrames (www.us.infogrames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 660 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32-128 Мбайт), DirectX 7.0, 8x CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

См. демо-версию игры на нашем диске!

Вдали от рая

Ах, Deadly Dozen... Явление такого рода цивилизованные аборигены, скорбно понизив голос и потупив взгляд, именуют "бюджетной игрой" (budget game, или даже value title).

Фраг Сибирский

Понимаете, неподалеку от сияющего царства пятидесятидолларовых кейсов с Battlefield 1942 существует ад для коробочек по двадцать-тридцать денежных единиц с президентами, игр портативных, легко укладывающихся в абсолютно любой семейный бюджет.
Первая часть с легкой руки Infogrames расходилась по двадцать. Вторая (прошел ровно год, и Deadly Dozen 2: Pacific Theater, или просто PT, куда увереннней тянет на Настоящий Сиквел, чем, скажем, Medal of Honor: Spearhead) — по тридцать. Ходят слухи, что скоро авторы возьмутся разрабатывать русский фронт, цена еще подскочит, и между Battlefield и "худшей военной игрой из когда-либо созданных" уже не будет никакой заметной невооруженным покупательским глазом разницы... Гм... На пальцы, печатающие это, я взираю с легким недоверием, но все же: наш "Тихоокеанский театр" (тот же движок, много нового оружия и ровно дюжина заданий на двенадцать живых мертвецов) — достойная вещь о Второй мировой. Историко-тактический шутер на твердую, по меньшей мере, "четверку".

Повелители мух

Вот так-то. Вроде бы кровью расписавшаяся в собственном невежестве, праздности, невнимании к деталям и авторской нечистоплотности nFusion нынче проявляет фантазию, хороший вкус и творческий энтузиазм, пороча доброе имя честных наемников, девелоперов складных шутеров из разных концов света. Топит, что называется, на все деньги, зараза такая.
"Смертельная дюжина" по-прежнему выглядит исполненной на движке от оригинального Duke Nukem 3D. Богатейшая растительность джунглей — всего лишь прозрачный орнамент, вода — неподвижная серая пленка, самые циклопические постройки и монументальная бронетехника — даже издали фанерные, модели американцев не хватают с неба астрономических объектов, а в анимации каждого движения японцев всегда

не достает одной — но самой важной! — фазы. Но если при знакомстве с первоисточником графические несуразности все сильнее резали глаз с каждой новой миссией, то с PT дело обстоит с точностью до наоборот.
Сиквел засасывает. Он растворяет в поскрипывании, пощелкивании, потрескивании джунглей, в мерном шорохе пальм на чистом побережье, в одуряющем жужжании мух над зеленой трясиной. Перфекционизмъ озвучания, наводивший на нехорошие мысли еще в первой части (очень сложное ощущение. Если не видели и не слышали... ОК, представьте себе Nam со звуком и музыкой Medal of Honor!), ныне позволяет выдвинуть Deadly Dozen 2 на третье место в номинации "Лучший выстрел "Гаранда" 2002 года" и на четвертое в "Лучшей очереди "Томпсона" 2002 года". Индивидуализировано даже клацание бойков. Вы никогда не спутаете звончайший "пли-и-инг!" опустевшей M1 с отрывистым щелчком растратившей боекомплект азиатской снайперской винтовки.

Мнение об игре

"Честно скажу... Medal of Honor и Wolfenstein, вместе взятые, не доставили мне такого удовольствия, как тот момент в Pacific Theater, когда я взял в руки трофейную японскую винтовку. Понимаете, я, бывший сержант U.S. Army, успел подержаться за всякое оружие. И эта винтовка — уродливая, но эффективная в DD не меньше, чем ее американский эквивалент, была НАСТОЯЩЕЙ! На ее затворе были заметны даже следы от молотка!" Весьма серьезный рецензент сайта Gamer's Hell (www.gamershell.com) фактически причисляет PT к историческим симуляторам...

Первоклассный фон, идеальный (и весьма громкий) оружейный хор, контекстно-зависимое музыкальное сопровождение с героическими, тревожными, маршевыми темами... Да даже беседы часовых и генеральские брифинги во всех известных человечеству трехмерных аудиоформатах. Это тот редчайший случай, когда звук и музыка легко расправляются с визуальными раздражителями. В картины Pacific Theater, при всех их недостатках, просто-напросто веришь. Помните Нормандию Medal of Honor? Ползком преодолевая заваленный трупами морпехов пляж Таравы, вы во второй раз за всю историю компьютерных игр испытаете сходные ощущения.
А ведь в Deadly Dozen тоже была Нормандия...

Битва за огонь

Авторы излечили далеко не все из тысяча и одного недочета первой части (одноклеточные напарники, зачаточная система приказов, бредовое управление техникой все еще жизнерадостно с нами), но по крайней мере игроков больше не расстреливают из парабеллумов и не травят кибернетическими доберманами. Сущий реализм! Последние пережитки палеолита в сознании союзников с поразительным упорством изживаются патчами. Вражеский ИИ в коррекции вообще не нуждается. Убивать следует быстро, жестоко, залпами, в спину, из зарослей. С недвижных тел снимаются целые коллекции самурайских мечей, десантных кинжалов, мачете и байонетов. Зачем нужны все эти приспособления? Исключительно для коллекции. А также

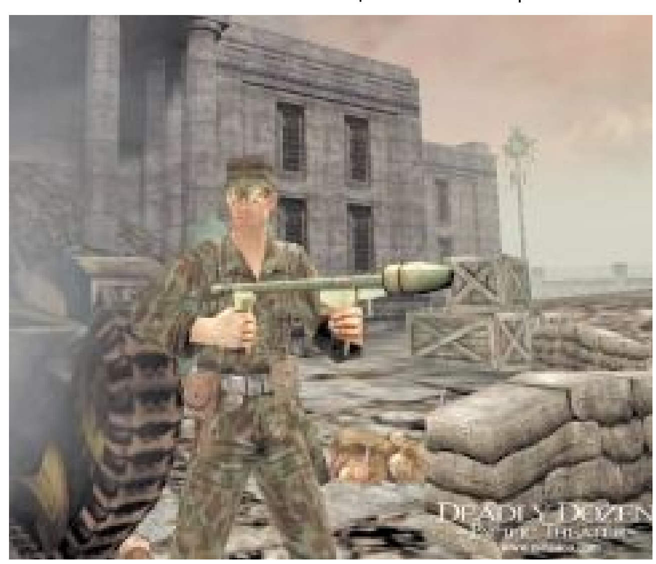


Обилие взлетных полей, как мы могли убедиться во время сетевых баталий Battlefield 1942, есть отличительная черта тихоокеанских островов. В PT плюнуть нельзя, чтобы не угодить в стратегически важное взлетное поле.



Стреляя изредка в кого-то в упор, обращаешь внимание на трогательные индивидуальные штрихи в моделях японцев: зажатая в зубах сигарета, летные очки, кинжал в ножнах на поясе... Это вам не одноглазые бенладены Task Force Dagger.

для убедительной демонстрации героям эпических лент А. Куросавы преимуществ огнеметательного оружия. Вы никогда не видели огнемета, изображенного с такой неизбывной любовью. Никогда! Поджаренный офицер сначала носится кругами, потом катается по земле, затем ложится на спину и сучит ногами, аппетитно потрескивая. Жаль, что огнеметами подобает выжигать лишь личный состав подлежащих занятию союзными силами крепостей… В остальном милые штучки — мертвый груз почище мачете. Основные боевые принципы здесь те же, что и в Deadly Dozen. Череда засад, вереница снайперских дуэлей. Высматривание патруля через бинокль в густом тумане, занятие позиции, залп, передислокация к следующему чекпойнту. Бинокль… Позиция… Залп… Терпеливые и осторожные выживут. Да только во влажных, оправдывающих густой туман, испарениях джунглей и непроглядном подлеске занудство как-то незаметно стало увлекательнейшей тактикой.



Пожалуй, самое героическое изображение в истории военных игр. И подарил нам его не многопользовательский блокбастер, а банальнейший value title с посредственной графикой.


Душка огнемет. Дешево, надежно и практично. Вражеские офицеры выстраиваются в очередь.

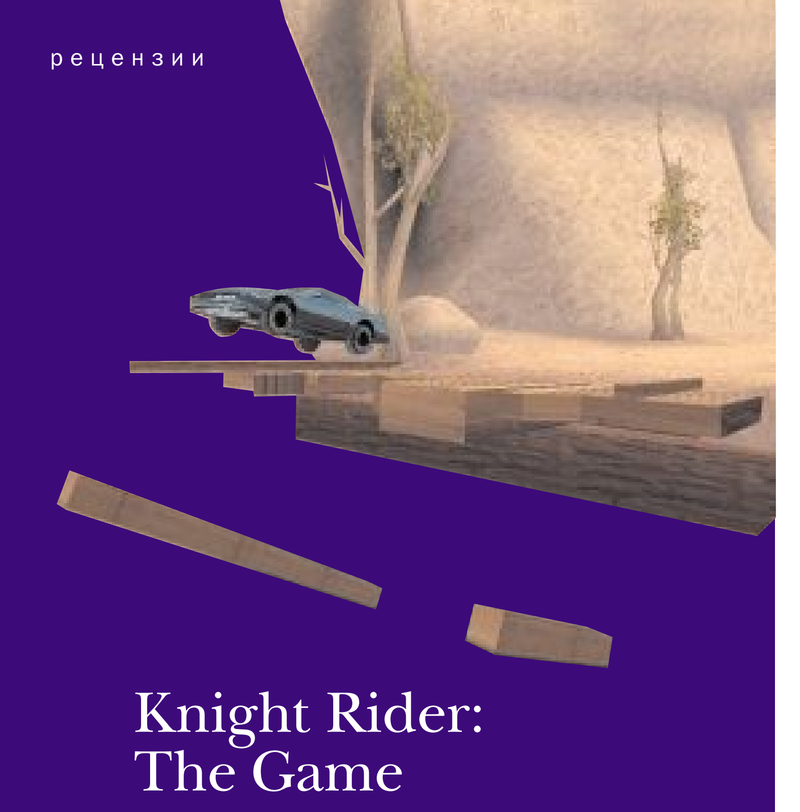
Четыре на четыре

Вывод из окружения целого подразделения хороших парней в Новой Гвинее. Затем взятие таких родных высот на Гуадалканале и Иво Джиме. Потом участие в бомбардировке Окинавы… Вызов тамошних бомберов на себя — один из самых драматических и хорошо продуманных моментов кампании, переполненной погонями на джипах, забегами к гидропланам наперегонки с целой армией японцев, сафари на танках и перестрелками в живописных руинах. Сценарист выводит нас из джунглей только для того, чтобы утопить в болотах. Очень компактная сюжетная линия. Никаких судорожных рывков Deadly Dozen от фиордов к пальмам. Фактически единственный провальный момент — смехотворная, явно не успевшая в первую игру (это заметно даже по ее тактической схеме) миссия на Аляске. На ее заснеженных берегах наши головорезы смотрятся очень элегантно в своих привезенных с Филиппин маскхалатах. Что совершенно несущественно.


Еще к вопросу об индивидуальности японских солдат. В жизни он точно такой же. Вот только разглядеть это удается разве что через снайперский прицел.

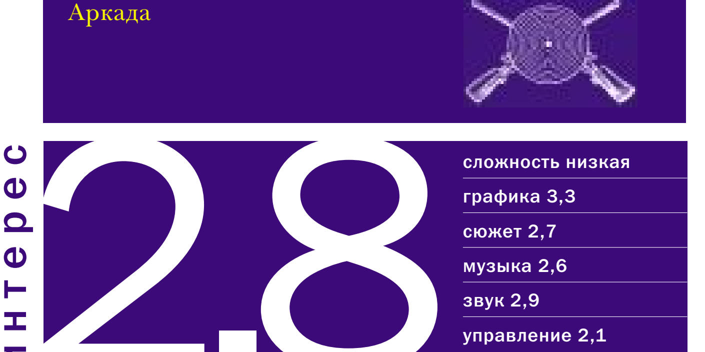
Многопользовательский кооперативный режим PT (вот уж никогда не думал, что в Deadly Dozen зайдет речь о терпимом многопользовательском!) является своего рода логическим продолжением Battlefield. Одна группа, как и в сингле, выполняет во вражеском тылу секретное задание. Другая сражается на стороне японцев и кражу секретных планов либо убийство криминального генерала всеми силами предотвращает. Самое интересное, что на каждого живого участника приходится до четырех искусственных: одна четверка остервенело прорубается сквозь рощихся ботов-островитян навстречу другой. Масштабные, понимаете, боевые действия.

Как-то даже забываешь, что в Pacific Theater имеются и вид от третьего лица, и аркадный режим, и неограниченное количество сохранений, и опубликованные в официальном руководстве чит-коды, и сотни аптечек, и дурацкие машинки на колесиках, и противные побочные задания. Неважно это. В Deadly Dozen было важно, в PT — нет. Разница между той игрой и этой не так чтобы очень уж очевидна… это разница между военным фильмом-боевиком, в котором герои проламываются сквозь вражеские порядки, оставляя за собой сотни трупов косоглазых ублюдков или проклятых нацистов, и "военным кино" с тяжелой режиссерской философией, с запахом пороха и, простите за выражение, сверхидеей. ◘



Knight Rider: The Game

Игра для тех, кому еще не малы потертые джинсы. Для тех, кто не чужд охране правопорядка в потертых джинсах и на черном “Понтиаке”. Ну а в остальном — аркада обыкновенная.



интерес 2.8

- сложность низкая
- графика 3,3
- сюжет 2,7
- музыка 2,6
- звук 2,9
- управление 2,1

www.knightrideronline.com

разработчик и издатель: Davilex Software (www.davilex.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, аудиокарта (рек. EAX- или A3D-совместимая аудиокарта и 4 колонки), DirectX 8.1, 300 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Использование руля и педалей делает игру немного приятнее. Настройка контроллера реализована отвратительно, но работает он исправно.

Ягодка опять

Дети в сугробах шумно играли в "Бойцовский клуб", когда Майкл Найт, пришелец из далекого 82–го, впервые появился в российском телеэфире. С таким же чудовищным опозданием морально устаревший герой приходит и в КИ.

Павел Ёлшин

Скромность, конечно, украшает. Заняв на винчестере в шесть раз меньше места, чем соседний RalliSport Chalenge, Knight Rider (KR) не будет задавать бестактных вопросов о количестве гигагерц вашего центрального п., не посчитает оперативные мегабайты и даже не осмотрит номерной знак вашего "Джифорса". А зачем? Этот игропродукт легко найдет общий язык с пожилым компьютером, уже давно смирившимся со своей немощностью, и, может быть, даже заставит его владельца хотя бы на пару дней оставить мечты об апгрейде. Ведь довольно скромных рекомендованных системных требований и в самом деле хватает игре с большим запасом. Смело выставляйте графические настройки на уровень Super, и KR не моргнув глазом щедро плеснет на экран немалое количество fps.
Вам импонирует это хорошее отношение к PC-лошадям? К сожалению, авторами двигал не столько гуманизм, сколько стремление создать игру, которая максимально безболезненно может портироваться на все мыслимые консоли (по слухам, и GBA тоже), а для этого в жертву были принесены почти все ценности, включая сюжет. За сюжет, правда, их винить нельзя. Он им достался вместе с лицензией.

Идет борьба бобра с козлом

В Калифорнии такое бывает. Миллионер Уилтон Найт основал "Комитет охраны правопорядка", а сын его Гарт был злодеем. Отважному офицеру полиции Майклу Лонгу бандиты сильно повредили лицо, и после пластической операции он стал поразительно похож на Гарта (только без усов). Гарт, кстати, к тому моменту уже сидел, а Уилтон усыновил Майкла. Последний сменил ничем не примечательную фамилию Лонг на более звучную Найт.
Между тем Комитет проводил секретные эксперименты по оснащению автомобилей Pontiac TransAM искусственным интеллектом и другими полезными наворотами. Вот только программистка Бонни что-то напутала, и одна из машин (KARR) оказалась жутко

злобной и психически неуравновешенной. Другой (добрый) "Понтиак" KITT был выдан Майклу для совершения подвигов.
А дел у Майкла по горло: Гарт выбрался из тюрьмы и, разумеется, тут же занялся правонарушениями посредством исполинского грузовика-тягача Goliath'а; какие-то гады грабят банки один за другим; да и KARR не стоит без дела в гараже. В общем, все это теперь наша забота.

Симптоматика

Сотрудники компании Davilex уже давно страдают от очень опасного и зачастую смертельного для девелоперов заболевания. У них атрофировалась фантазия. Проследить историю болезни несложно, названия предыдущих проектов этой голландской студии говорят о многом: после дебютного London Racer разработчики напрягли мозги и состряпали Thames Racer, затем со скрежетом зубовным опростались Europe Racing, после релиза которого команда решила больше не оригинальничать с тайтлами и приступить к выпуску продолжений. Так появился London Racer II... Вы и сами, наверное, догадываетесь, что эти игры были похожи не только названиями. Подозревая о своем недуге, авторы всегда старались расходовать отсутствующую фантазию экономно. Ожидать, что в KR голландцы отступят от корпоративных стандартов, было бы глупо. На первых порах вопиющая малобюджетность и клиническая простота (которая, может, и получше воровства, но...) натурально выводит из себя. Но, вот удивительно, со временем начинаешь замечать, что разработчикам удалось с помощью минимальных средств изобразить до-



Хищный снаружи, тонкий и деликатный в душе.

Не спрашивайте, как KITT это делает, разум тут бессилен. Тем не менее поначалу возможность перепрыгнуть почти любое препятствие (в том числе и встречную машину) вызывает бурю восторга.

Мнение об игре

"Эта игра наполнила наши сердца такой радостью, какую мы не испытывали с тех самых пор, когда к нашему офису подъехал фургон с мороженым, — рассказывает Кори Бразерсон (Corey Brotherson), сладкоежка с сайта Games Domain (www.gamesdomain.com). — Нахлынувшие воспоминания о славных приключениях кудрявого красавца Майкла Найта и его разумной тачки KITT заставили меня пускать слюни от умиления. Подвезли бы снова мороженое — и я была бы на седьмом небе от счастья".



Гонка под грохот авиационных бомб, прямо как в Hot Pursuit 2. Неужели совпадение?



Каждая третья миссия в игре — погоня. Мы вылетаем задним ходом из высокотехнологичного фургона Semi, выполняющего роль передвижной штаб-квартиры "Комитета охраны правопорядка", — и газ в пол. Если не проявляем должной расторопности, преступники тоже замедляются, поэтому провалить такую миссию сложно.

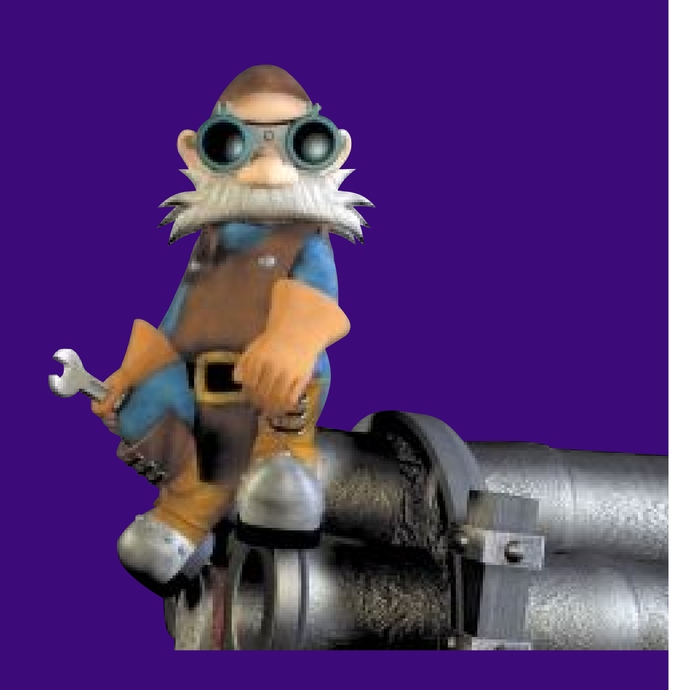
вольно симпатичный и даже в чем-то стильный environment. Я качу по шоссе в пустыне, подъезжаю к неизбежным для боевика заводам и складам, спускаюсь в подземный туннель, напичканный трубами и кабелями, и не могу не заметить, что все "локейшены" действительно очень похожи на правду… то есть на декорации киностудии Universal.

Ремиссия

Телефильм-прародитель заработал себе славу нездоровым количеством автомобильных трюков, происходящих на экране чуть ли не каждую минуту. По сюжету, весь этот каскадерский ужас оправдывался тем, что "Понтиаки" Найта благодаря каким-то хитрым техническим апгрейдам способны турбопрыгать, реактивно ускоряться и вставать на два колеса по первому требованию водителя. Аналогичные автоакробатические элементы геймплея не без оснований подаются разработчиками как главная feature игры. Они и вправду сильно украшают игропроцесс. Даже путешествия по крышам домов, от которых воротило во втором "Кармагеддоне", здесь не очень надоедают (если не считать самую тупую и длинную миссию "The bad son", целиком состоящую из "физкультурных упражнений на краю пропасти"). А вот обыкновенная автомобильная сущность чудомашин в KR не отличается никакими индивидуальными особенностями. Правда, авторы с умным видом утверждают, что управляемость KITT'а имеет полноприводной характер с распределением тяговых усилий в пропорции 25/75 (на переднюю и заднюю ось соответственно). Вот шутники! Главная же неожиданность игры заключается в том, что режим "кампания" неплохо справляется со своей задачей, то есть увлекает. Погружаешься в него, и то, что поначалу бесило и раздражало, улетучивается. Нет, не исчезает, скорее перестает иметь значение. Начинаешь думать: "Ну и что мне с того, что игру делали долотом и дыроколом? Конечно, деталей маловато и управление заторможенное. Диалоги неанимированные (как в каменном веке: фото и текст), а сюжет-то, сюжет! Но я уже третий день борец со злом, и зло всегда отступает, когда я выезжаю из Semi на своем KITT'е. А это, знаете ли, кружит голову…" Остановиться сложно. Почти все миссии проходятся "на раз", а после почему-то не перестающего радовать сообщения "Mission Complete" игра без паузы дает нам новое задание. Выйти можно только тогда, когда следующий уровень уже загружен, но это будет как-то не по-мужски: сдаться, даже не попытавшись догнать негодяя Гарта?! Нет уж, с каких это пор мы потакаем злу… Но только я разбушевался, как игра испустила дух. Knight Rider состоит из 15 в большинстве своем очень коротких миссий. Опять подвела фантазия?

Вторая свежесть

Наконец, главное. Если верить народной мудрости, плодово-ягодные свойства женщин повторно расцветают на сорок пятом году жизни. Этот закон с некоторыми допущениями распространяется и на произведения масскульта. Наивный science fiction Knight Rider'a — сегодня объект поклонения и предмет ностальгии. Игра тоже имеет все шансы стать этим предметом и объектом, ведь в своем восьмидесятничестве она абсолютна. Этим, вполне возможно, и понравится кому-то по-настоящему.



Ballerburg

Невероятно заразный средневековый тир с использованием тяжелой артиллерии, облагороженный легким и незамысловатым стратегическим элементом в виде вариаций на замкостроительную тему.

Action/strategy



интерес 4.1

- сложность высокая
- графика 4
- сюжет 3
- музыка 3,5
- звук 4,7
- управление 4

www.ascaron.biz/d/ballerburg
разработчик: Ascaron (www.ascaron.biz)
издатель: HD Interactive (www.hdinteractive.nl)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 350, 64 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, 6х CD-ROM, 310 Мбайт на жестком диске.

Пли!

Я знаю, это диверсия. Или чья-то злая шутка. Или в дорредакции решили поэкспериментировать и отправили мне не те игры, а мою работу подсунули труженикам бензопилы и шотгана. Вот не повезло-то людям! Мучаются, небось, с непривычки, от позорных ЦыЦ-клонов из последних сил ломами отбиваются...

Александр Металлургический

Я же, в свою очередь, вдруг оказался в компании четырех девиц взбалмошного характера и такого же поведения. Радоваться? Увольте. Нет, лучше просто застрелите меня — так надежнее. По сравнению с ними Кейт А. и Лара К. — девочки-ромашечки, сбежавшие из детсада строгого режима. Сам Дарт Вейдер перед ними не более чем зловредный карапуз, стащивший в магазине светолазерную указку и нахлобучивший ночную вазу на свое несмышленое чело. Понимаете теперь, с какого рода контингентом приходится порой иметь дело? А ведь молоко или там сметану за вредность трудового процесса для здоровья нам так и не выдают. Хотя обещали...

Служили два това...

Добро пожаловать в Ballerburg — место обитания пресловутых принцесс, затеявших зубодробительную свару по причине социальной распущенности и общей склочности характера. Разговор у них к вам будет короткий. Тут, скажут, к примеру, Германия, а тут — Китай, то есть сплошная политика, выбирайте скорее себе начальницу по вкусу. А время нынче горячее, разговаривать долго не приходится, поэтому получайте у кастеляна фамильные стволы и извольте завтра явиться на стрельбы, поскольку мирного урегулирования конфликта мы допустить не желаем — оно нам скучно... И в таком ключе. Обратите внимание: девицы даже не пытаются подавить в себе маниакально-деструктивные устремления и определенно нуждаются в лошадиной дозе успокоительного под аккомпанемент избранных цитат из творчества Карнеги.
Не суть. Очухавшись во дворе подотчетного замка, вы находите меню строительства и исследований, успокаиваетесь и начинаете поти-

хоньку развивать натуральное хозяйство, не чая беды. И тут в эту идиллию, в эту милую пастораль с невинного голубого небосвода начинают сыпаться они. Ядра. Камни. Бомбы. Когда над вашей буйной головушкой начнут виться черные вороны вперемешку с дирижаблями, звоните "03". На появление зеленых человечков агрессивно не реагируйте — это всего лишь группа захвата, пришла спасать вас от агрессивных соседей. Тут все население крепостицы (то есть два канонира), истерически вереща, вытряхивается из интерфейса и, предварительно нахлестав по щекам, отправляет вас на амбразуры: отстреливать недружелюбно настроенным людям нахально выпирающие части фортеций.

На этом месте игра тактично, хотя и слегка запоздало, доводит до вашего сведения, что вы являетесь единственным на вверенной территории стрелком. И если пушек (катапульт, баллист, требюше etc.) больше, чем одна штука, придется здорово попотеть, заменяя собой сразу несколько артиллерийских расчетов. В реальности это означает, что вы белкой в колесе будете вертеться и носиться по всему замку, пытаясь противостоять компьютерному супостату (или живому в понятно каком случае), которого подобные трудности не смущали и не будут смущать никогда. Пока вы под грохот канонады стараетесь максимально точно навести свое орудие, замок ходит ходуном и чуть ли не выплясывывает какой-то замысловатый танец из репертуара крайних народов Севера. Предполагается, что подобное поведение добавляет местному антуражу необычайный колорит и изрядно веселит зрителей, но отвлекает от прицеливания очень даже. Человек, конечно, не блоха, и привыкает ко всему, поэтому, освоив особенности наводки, вы впадаете в детский восторг и в порыве энтузиазма расстреливаете позиции неприятеля аж с четырех позиций одновременно. Внезапно ядерная очередь сбивается, пушка кашляет, раздается подлый звук осечки… видите ли, за стрельбу берут деньги! Причем берут — это еще мягко сказано. Деньги дерут в три шкуры и непатриотично отказывают в неограниченном кредите. А нет денег — нет и стрельб. Попытка накрутить налоги приводит к тому, что идейно нестойкие пейзане разбегаются по окрестным замкам и начинают кормить конкурентов. За подобную нравственную проституцию негодяев хочется удавить собственными руками и, снабдив ржавыми лобзиками, пожизненно сослать в Сибирь на лесозаготовки.

Доля стратегии в этом увеселении, как вы могли убедиться, чуть больше, чем в приснопамятных Worms. Тем, собственно, и хороша.

Стратегическая часть сознания подсказывает, что мои нежно любимые фермы полностью открыты для атак со стороны желтого замка. Вывод: необходимо срочное возведение стен.



С помощью магии можно не только создавать, но и преодолевать проблемы. Например, заклинание "дождь" тушит все пожары на карте.



Управление всеми функциями игры реализовано через всплывающие меню, что весьма удобно и позволяет практически мгновенно реагировать на любую ситуацию.



Ужасы войны

Очень скоро вы в изнеможении валитесь на лафет орудия и обнаруживаете свой язык бессильно свисающим с плеча. От миссии к миссии капризные стервы королевских кровей взваливают на ваши плечи все более непосильные задачи. Нашли, понимаете, мальчика. Повод насыпать перца под хвост очередной

Мнение об игре

Пожелавший остаться неизвестным сотрудник сайта Games View (www.gamesview.de) подумал о том же, о чем и я: "Если когда-то вы упивались побоищами в Worms, скорее попробуйте Ballerburg! И помните: в компании друзей-единомышленников удовольствие возрастает многократно!"

товарке найти несложно, а вот собственно процесс "засыпки" оказывается весьма и весьма проблематичным. Чем дальше — тем страшней: коменданты вражеских крепостей объединяются в коалиции и натурально жируют, а вам приходится проделывать чудеса акробатической ловкости на клавиатуре, чтобы хоть как-то остудить горячие негодяйские головы. Отстрел жизненно важных построек помогает, но не всегда — хитроумный ИИ норовит возводить здания под защитой многослойных крепостных стен. Смежники подводят и разворовывают казну, а наниматель промеж тем внезапно выскакивает из интерфейса и начинает требовать результаты. Когда вы в ходе очередной миссии, голый и босый, пытаетесь разузнать у местных бомжей, где здесь распродажа артиллерийского снаряжения с сезонными скидками на 99%, те, наметанным взглядом ощупав стройную фигуру вашего кошелька, дружно щерятся и советуют сменить работу: "Иначе всю жизнь так и будешь убиваться за три с полтиной".

Масла в огонь добавляют разномастные советники — выскакивают, аки черти из коробочки, на экран и начинают великоизощренную пытку ценными указаниями и мудрыми мыслями. А потом еще и критикуют! Нет, вы представляете? "Не надо стрелять по деревьям, лучше разнеси их замок в щепки!" Или: "Хватит глазеть по сторонам, скорее построй СуперМозг!" И даже: "Эй, как там тебя! Не спи — замерзнешь!"

Теперь представьте себе состояние человека, который испокон веку привык слышать в ответ на любые свои действия, какими бы невменяемыми они ни были, только "да, великомудрый господин!" и "так точно, вашество!". Через 12 минут (да, я засекал) игры вы начнете изрыгать клубы пламени, а из ушей у вас повалит пар, сигнализирующий, что возмущенный разум кипит и взывает к чувству мести, страшным голосом выдавая в эфир, где дети и беременные женщины, непечатные мантры. Заткнуть ехидных критиканов и критиканок нет никакой возможности и остается лишь тихо шипеть, изображая возмущенный чайник, и по возможности точно целиться. Но пробовали ли вы делать что-нибудь, когда под руку вам постоянно норовят сказануть всякую пакость? Между тем враг не дремлет и, пристреляв свои орудия, начинает безобразничать по полной программе. Явно не стесненный в средствах, супостат сваливает на вашу шкуру столь неимоверное количество пушечных ядер, что попади все это добро в загребущие руки идущего не в ногу со временем пионерского отряда, последний занял бы первое место в галактике по количеству собранного металлолома, состоящего из продуктов высококачественного литья. Пока вы изумленно моргаете и пытаетесь хоть как-нибудь прикрыть неприглядные бреши в стенах родного замка ветошью, над вашей вотчиной начинают реять зловещие дирижабли-бомбардировщики. Вы совершаете отчаянное телодвижение в сторону баллист класса "surfcace-to-air", но внезапно примерзаете к земле — это подлый маг по наущению лютого ворога накрыл вас замораживающим заклятьем. Остается лишь возвести очи горе и бесславно погибнуть под 900-фунтовым фугасом.



Инфернальные уровни — место обитания вулканической принцессы. Гостеприимство на высоте — уже кого-то запалили.

Человек-ядро

Через несколько часов общения игру по-хорошему хочется вывести в чисто поле, повернуть лицом в направлении action-епархии и придать максимально возможное ускорение в означенную сторону, дабы она попала в опытные руки и мозги генералам резиновых рамок более не морочила. Никогда! Думаете, на этом все? Дудки. Слегка поправив свое душевное равновесие глотком крепкого кофе, вы, дивясь собственной неадекватности, запускаете Ballerburg еще раз. Потом снова готовите себе кофе. Затем снова запускаете игру. И вновь пьете кофе… Из зачарованного круга вываливаетесь ближе к утру, вконец обессиленный, но довольный собой до невозможности. В округе вовсю надрываются петухи из дешевых японских будильников, а вы, перед тем как окончательно провалиться в сон, из последних сил грозите несносным принцессам правой ногой и обещаете назавтра задать трепку всей честной компании еще раз, для профилактики. Аддиктивность — непередаваемая.



Звездная недостаточность

Отчаянно скучая по временам, когда космос был плоским и состоял из шестиугольников, человечество продолжает двигаться вперед. Зажмурившись от страха перед бездной, сделаем еще один шаг в пустоту.

Олег Хажинский

O.R.B. (Off-World Resource Base)

Убийца Homeworld, опоздавший с появлением на два года.

Космическая RTS



интерес 4.2

сложность	средняя
графика	4,6
сюжет	3
музыка	4,6
звук	4,5
управление	4,3

www.o-r-b.com

разработчик и издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт) , 3D-ускоритель с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 500 Мбайт на жестком диске, 8x CD-ROM.

Ключевое слово: Homeworld. На картинки смотреть опасно, они обладают гипнотическим эффектом. Каждая напоминает один из экзотических коктейлей, что популярны на пляжах Адриатики. Самых смелых оттенков, с невозможными градиентами, всем своим видом они источают обещание райского наслаждения. Но внешность часто бывает обманчивой. Сияние далеких светил лишено тепла, галактическая пыль лезет в нос, а микрометеоритные потоки портят дорогостоящее лакокрасочное покрытие космических кораблей. Трудно оценить игру, в которой верх в любой момент может поменяться местами с низом, не растут кусты и словосочетание "тактическая высота" вызывает лишь нервический хохот.
Проект, должный стать для Strategy First "нашим ответом Homeworld", опоздал на год с лишним, явился на люди к шапочному разбору и, по счастливому совпадению, очень вовремя. С Homeworld в качестве начала координат и Master of Orion 3 в роли плюс бесконечности, O.R.B. — живой, сочный, осязаемый — здесь, хватай и кушай. За три года у разработчиков была возможность разобрать Homeworld по косточкам и сделать еще один, но лучше. Не надейтесь на революционные нововведения, ожидайте больше, удобнее и красивее. Об остальном дальше.

Неземное

Начнем с главного. На неподготовленного игрока межгалактические мыльные оперы действуют самым беспощадным образом. Некоторым из нас хватит впечатлений и после главного меню. Далекая туманность в качестве декорации, скрытый до поры во тьме силуэт планетоида, яростный красный карлик в надире, безмолвно вращающиеся по двум осям каменные глыбы, испуганный и одинокий навигационный спутник — все в движении. Не надо иметь "пять" по астрономии, чтобы пару раз подряд сойти с ума от открывшейся в бездне красоты. Получите также глубокий ambient за кадром. И распишитесь — музыка не



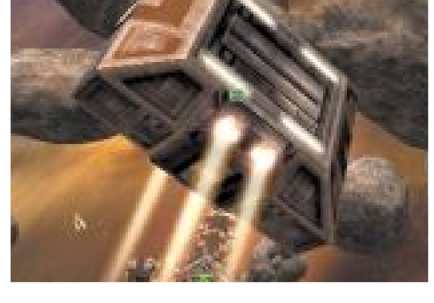
"Тактическая" 2D-карта на практике оказывается единственным удобным для игры местом. Здесь пыль далеких звездных скоплений и головокружительные упражнения с камерой не мешают думать и управлять. Увы.

останавливается даже при переключении задач. Жалкие слова, одно за другим приближающие нас к расставанию, ложатся на "бумагу" под звуки этой музыки. Вернемся обратно — и обомлеем еще раз. Специально ради нас устроили затмение двух светил, сначала одного, потом другого. Законы физики остались далеко позади. Миром O.R.B. правит красота. Каждый второй кадр — готовый кандидат на фото в рамку. Насладитесь этими видами сейчас, потому что в игре такой возможности у вас не будет.

Соль души

За пределами главного меню нас ожидает все, что цивилизованные люди привыкли ожидать от "RTS в космосе". Каменные глыбы, образующие пояс астероидов, на поверку оказываются полны ценного игрового ресурса. Не все! Поэтому, перед тем как отправлять к ближайшей станции-каменюке корабль-трансформер, необходимо сначала как следует поработать вокруг зондами-разведчиками. К счастью, у зондов есть функция "autoscan", которая заставляет их самостоятельно заниматься поиском полезных ископаемых.

Добытые ископаемые используются для проведения научных исследований и строительства флота. В первые минуты игры "денег" море, ученые работают быстро, а простенькие истребители сходят со стапелей космической верфи один за другим. Легкая жизнь заканчивается вместе с первоначальными накоплениями. Технологий и кораблей слишком много, чтобы мы могли позволить их себе все. Приходится выбирать между защитными сооружениями, большим количеством мощных истребителей или дюжими линейными кораблями, которые устраи-



В O.R.B.-трехмерье даже банальный процесс добычи полезных ископаемых превращается в полет наяву. Оторваться невозможно.

вают в бою светопреставление почище Ж.М.Ж.

Соль игры, ее душа — в звездных войнах. Если вид звена космических истребителей в боевом развороте не вызывает у вас мурашек по коже, а услышав гул низкочастотных гравитонных ускорителей, вы начинаете зевать — даже не пытайтесь играть в O.R.B. "Космические RTS" предназначены для неисправимых романтиков и фантазеров, а новое измерение не добавляет стратегической части игры богатства, скорее наоборот.

Между тем авторы сделали все возможное, чтобы сделать наше пребывание в открытом космосе более комфортным. Плавающая камера готова исполнить любой каприз игрока: терпеливо следует за выбранными объектами или уходит в "свободный полет", позволяя быстро получить нужный ракурс. Нажатие кнопки "Tab" добавляет 3D-вакханалии на мониторе некоторое ощущение порядка. Сверкающие точки далеких истребителей превращаются в условные обозначения, пунктирные линии определяют траектории движения, а цветные полоски около каждого объекта — состояние брони. Нажмите кнопку еще раз, и все вернется: снова станет красиво и непонятно.

Другая кнопка, "Ctrl", в мгновение ока разграфляет безразмерный, казалось бы, космос на клеточки координатной сетки. Так проще определять расстояние до астероидов и отдавать приказы кораблям. Но самое важное событие в игре происходит по нажатию… правильно, "пробела". Одно движение — и неземная красота исчезает, уступая место миллиме-

тровке и условным обозначениям астероидов. На совершенно плоской карте без всякого пространственного воображения мы можем выделять группы целей, отдавать приказы и прекрасно ориентироваться в ситуации. Зеленые точки — свои, красные — враг. Для каждого типа космического корабля у авторов нашлось условное обозначение. Траектории наносятся прямо на карту. Масштаб меняется движением мыши. Проведя в 2D-режиме минут десять, начинаешь с ужасом понимать, что обратно в трехмерный мир не хочется. Там очень красиво, да. Но если ты хочешь эффективно действовать, а не созерцать окрестности за иллюминатором, то твой выбор — плоский, абстрактный и скучный "пробел". Удивительно, что это крамольное заключение не делает игру O.R.B. менее интересной. Ты просто где-то на периферии занятого военными приготовлениями ума понимаешь, как мало все же надо человеку для настоящего счастья и что дело, в который раз говорится, вовсе не в качестве графики или количестве степеней свободы у камеры... Далее обычно следуют новая атака противника, сокрушительное поражение и занавес.

Потому что они пилоты

Нельзя сказать, что O.R.B. вышла у разработчиков совсем уж простой. Вовсе даже наоборот — с самой первой миссии дизайнеры уровней предлагают начинать думать над стратегией и тактикой. Дело, как ни странно, в жестоком дефиците ресурсов. Полезных ископаемых никогда не бывает достаточно — их всегда мало. Самое противное, что в середине игры их "мировой" запас начинает стремительно подходить к концу. Гигантские глыбы мало того, что вращаются вокруг планеты, норовя все время уползти из тактически безопасной зоны, так еще и тают на глазах. Второй ресурс в игре — пилоты. Боевым флотом управляют те же люди, что работают в лаборатории, на производстве и в разведке. Игроку приходится перераспределять функции своих подчиненных, поэтому большой флот автоматически ведет за собой остановку научного прогресса, производства и проч. Ограничение вполне разумное, однако сердце просит другого. Большую часть игры мы проводим в состоянии постоянной недостаточности. Не хватает то одного, то другого, то всего сразу. Начало партии посвящается судорожному "столблению" полезных астероидов. Конец партии традиционно протекает в условиях жесточайшего голода, и молодец тот, кто сумеет оставшейся кучкой кораблей вырвать победу у соперника. Сложно, сложно.

Спрятанные в верхней части экрана выпадающие меню позволяют оперативно изменить построение истребителей, задать одну из стандартных моделей поведения или отправить группу кораблей в утиль. Да, бывает и такое.



Внимание, вопрос

А значит, секрет успеха состоит в освоении всех возможностей нашей техники. Конечно, современный интерфейс уп-





Разработчики сделали все возможное, чтобы не дать нам запутаться в трех измерениях. Нажатием кнопки на экран вызывается сетка координат, маршруты и статус кораблей.

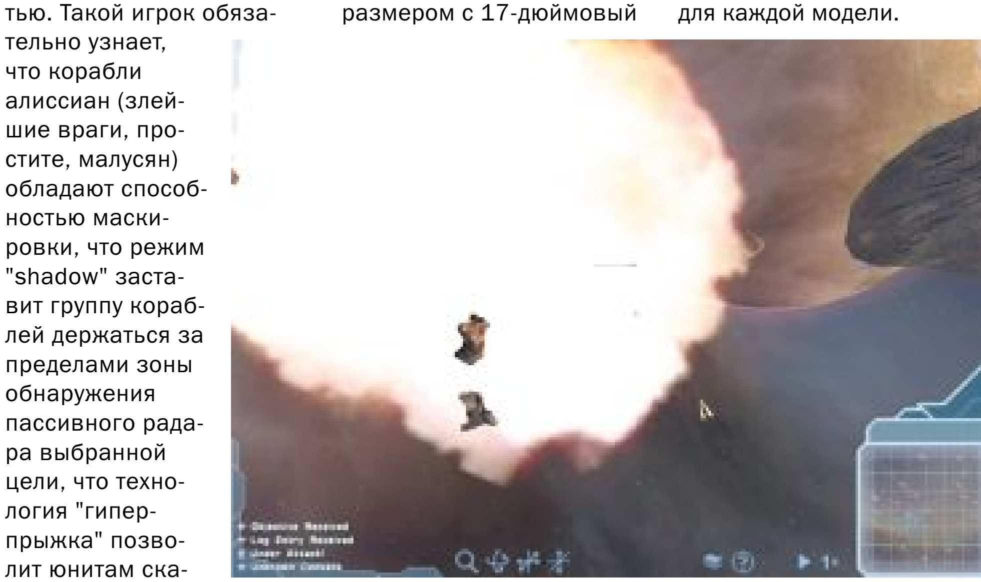
равления позволяет не думать об этом вовсе. Обвел группу рамкой, щелкнул на цели и смотри мультфильм. Между тем пытливый игрок непременно обратит силу своего внутреннего взора на верхнюю часть экрана, где притаилось до поры до времени меню боевого управления. Оказывается, многие корабли имеют специальные функции, которые позволяют действовать с убийственной эффективностью. Такой игрок обязательно узнает, что корабли алиссиан (злейшие враги, простите, малусян) обладают способностью маскировки, что режим "shadow" заставит группу кораблей держаться за пределами зоны обнаружения пассивного радара выбранной цели, что технология "гиперпрыжка" позволит юнитам скакать с места на место и что "таран" отличается от "камикадзе" неизбежной гибелью атакующего в последнем случае. И это далеко не полный список того, что откроется пытливому игроку.

Каждой группе кораблей можно задать "доктрину", которая станет определять их поведение в труде и отдыхе. Специально для неспокойных есть возможность придумать новую доктрину самостоятельно — для этих целей разработчики предлагают меню размером с 17-дюймовый монитор. Повозившись полчаса, можно перепрограммировать ИИ таким образом, что... впрочем, к чему ворошить прошлое. Надеюсь, вы будете более удачливы.

Пять секунд до старта

Очень ответственный секретарь Н. Давыдов знаками показывает мне, что пора закругляться. Итак, что мешает золотыми буквами вписать имя O.R.B. на скрижали истории? Во-первых, место уже занято другим именем, и вы это имя знаете. Ничего принципиально нового O.R.B. жанру "космических RTS" подарить не в состоянии, разве что возможность записываться во время многопользовательских баталий или обломки космических кораблей, уникальные для каждой модели. Во-вторых, O.R.B. не хватает крепкого и пронзительного сюжета. История о возвращении домой была красивой. История о бескомпромиссной борьбе двух цивилизаций, одна из которых "агрессивная", а другая "умная", скучна. Сколько ни показывай между миссиями космические пейзажи, сколько ни бубни искаженным голосом за кадром — толку не прибавится. Движение по сюжету не дарит открытий. Любая миссия, как бы забавно она ни начиналась, завершается всегда одним и тем же: тотальной зачисткой уровня.

В-третьих, играть сложно. Сложность O.R.B. негативно влияет на уровень самооценки. Душа просит побед и свершений, а приходится откладывать по сто рублей с зарплаты на крейсер с beam-излучателем. Избалованные, мы сами не знаем, чего хотим...

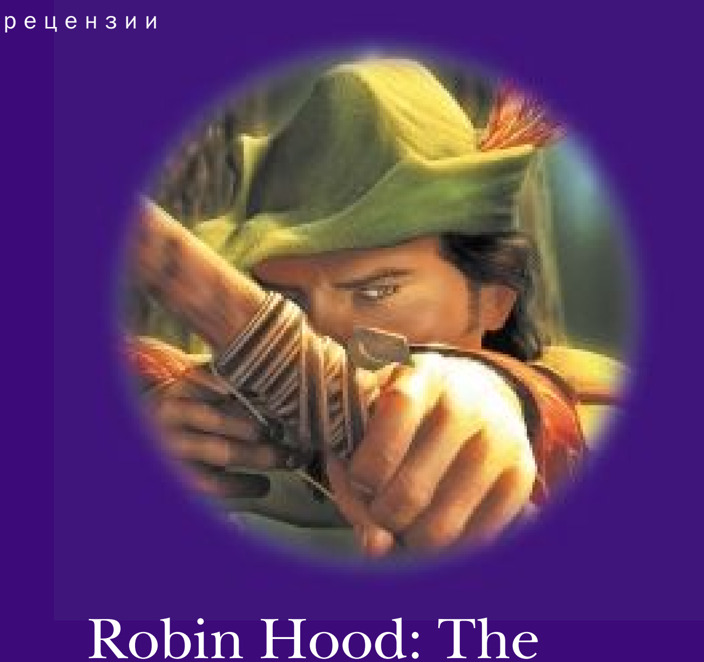


Взрывы для нас являются важнейшим из искусств. В O.R.B. все, что умеет двигаться, рано или поздно оканчивает свой жизненный путь ослепительной вспышкой.

Мнения об игре

"К сожалению, подавляющее большинство миссий в одиночной игре заставляют нас скучать. На помощь O.R.B. приходит роскошный многопользовательский, достойный внимания поклонников Homeworld. Кстати, есть и редактор миссий, правда, обделенный поддержкой разработчиков. Мелочь, но приятно", — замечает обозреватель GameZone (www.gamezone.com).

"Если не обращать внимания на мелкие недостатки, O.R.B. — весьма крепкая игра. Ей не хватает вдохновения, но в целом перед нами хорошая RTS для тех, кто устал от боевых действий в условиях земного тяготения", — полагает редактор сайта GameSpot (www.gamespot.com).



Robin Hood: The Legend of Sherwood

Мерзкие крестьянские басни, будучи воплощенными в виде компьютерной, понимаете ли, игры, становятся еще более мерзкими. Конечно, если бы не коварные проделки Pyro, рейтинги были бы гораздо выше.

Клон Commandos



интерес 3.0

- сложность средняя
- графика 3,9
- сюжет 3
- музыка 4
- звук 4
- управление 3,5

www.robinhood-game.com
разработчик: Spellbound Studios (www.spellbound.de)
издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)
издатель: Wanadoo (www.wanadoo-edition.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III 500) 64 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 4+ Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 1 Гбайт на жестком диске.

Лесом

Забирает у богатых и отдает бедным. Санитар Шервудского леса. Всем ребятам пример. С луком и яйцами, но не пирожок. Робин Бобин Барабек скушал сорок человек.

Михаил Бескакотов

Дорогие читатели, скажите мне на милость, в каком горячечном бреду может прийти в голову идея делать компьютерную игру по мотивам слащавых приключений средневекового гопника в рейтузах? По мне это то же, что шутер про Трех Поросят, РПГ по житию Жириновского или симулятор езды на лопате. Гениально то есть.

Пролетарии всех стран

И смех и грех: канадская Strategy First и французский телекоммуникационный магнат Wanadoo штампуют в алюминий игру, слепленную немецким плагиатором из английской фольклорной глины, пригодной нынче разве что для сценариев к вьетнамским порномультикам. Журналисты какого-нибудь NBC Giga транслируют презентацию релиза прямо в мозг целевой аудитории. Младшие школьники сегодня могут не идти на занятия, потому что только Spellbound научит их, как правильно обращаться с культурным наследием Туманного Альбиона. Комиссары Министерства Правды решают, что за невиданные образовательные заслуги можно закрыть глаза на множественные опрелости и общую убогость игры, а также ни разу не упомянуть Pyro Studios в своих елейных речах. У каждой счастливой европейской семьи появился повод собраться перед компьютером всего за 50 евро. Инвалидам — скидки.

Наши преданные читатели ближе всех к пониманию сути вещей. Они знают, что Robin Hood: The Legend of Sherwood — это дорогая сердцу Commandos, помноженная на таланты Spellbound. Также для них вовсе не секрет, что таланты Spellbound — вещь очень и очень спорная. Преданные читатели прекрасно осведомлены, что за одно лишь неприкрытое проявление ЦыЦ-синдрома на людях журнал Game.EXE устраивает негодяям публичную порку огненным мечом. Кое-кто в таких случаях мило улыбается, отводит глаза и ведет беседы о “переосмыслении творческого наследия Pyro” и про “все еще впереди”. Мы же откровенно говорим, что до сих пор в активе немецких разработчиков числились одни лишь картофельные очистки и теперь их стало еще больше.

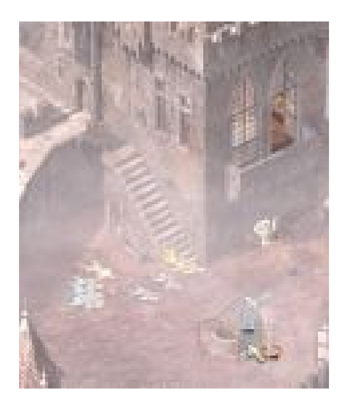
Робин Худ

Среди людей, способных держаться за мышь и листать страницы журналов,

едва ли можно найти кого-нибудь, кто не знаком с героической историей о злоключениях короля Ричарда Львиное Сердце, шерифе Ноттингемском и благородном карманнике патриотического покроя Робине Гуде. И даже если, услышав имя "Робин", вы в первую очередь думаете о Бэтмене или Робине Уильямсе, вы абсолютно ничего не потеряли. Сюжетные перипетии нашего сегодняшнего пациента взволную т разве что учительницу в летах из какой-нибудь воскресной школы. Остальным приходится стойко держать удар судьбы и отправляться в шервудские окрестности на поиск, простите, тактического и, извините, стратегического откровения.
Едва ли они его там найдут. Если нечто от Spellbound под названием Desperados хоть немного поощряло шевеление извилиной, планирование действий и все такое прочее, то Robin Hood не делает скидок всяким умникам. Любая карта попадает под описание "два забора, три двора", даже если изображает из себя средневековый замок. Простой люд понуро прохаживается около своих землянок, символизируя сельский быт. Сонная стража протирает штаны на завалинках и в упор не видит окружающей действительности. Символизирует, значит, бдительное государево око. Робин Гуд в это время может, например, спокойно прогуливаться за спиной часовых, вырубая их через одного ударом могучего Робин-кулака, или, вскарабкавшись на ближайший сарай, метать бревна из тугого Робин-лука, символизируя праведное возмездие. Игрок, окинув хитрым прищуром местность, может скомандовать Малышу Джону повязать вооон ту скотину, быстроногой Мэриэн приказать собрать все свитки-подсказки на карте, а прочим подельникам указать на кусты: "шоб не высовывались мне тут!". Все это будет называться тактикой. Впрочем, семье-за-компьютером до этого нет ни малейшего дела.



Сцена разграбления важного правительственного кортежа. Пунктуация над неприятельскими головами сигнализирует о неожиданности ситуации.



Внутренний двор самозваного короля устлан ровными рядами трупов, а сидящий неподалеку стражник и в ус не дует. Его зеленый треугольник задумчиво обращен в себя.

Инструкция к применению

Средневековой Commandos из всего этого балагана почему-то не получается. Уже в ходе первой обучающей миссии становится понятно, что играть в Robin Hood так же весело, как и тыкать мышью по черному экрану. Из этого может получиться симпатичный Diablo-style point'n'click, вы уж простите мне нерусскую брань. Но нет. В Diablo те участки экрана, в которые приходилось тыкать мышкой, не страдали предрассудками вроде поля зрения в виде зеленых треугольников, да и процесс выглядел куда более осмысленно. Когда после десятиминутного ознакомления с игрой спадет занавес внешнего благополучия, вы поймете, что скрывается за красивым feaures-списком.
Вот, например, возможность записать определенную последовательность действий, дабы автоматизировать процесс: догадываясь, что пользоваться этим чудом никто не будет, разработчики оставили возможность записать лишь три действия подряд. Мало того, каждое из трех действий требует отдельного подтверждения. Нехитрые вычисления показывают, что количество мышиных кликов при такой "автоматизации" увеличивается ровно в два раза. Хороша оптимизация, правда? Разрабатываем пальцы.
Самая толстая и, думается, новаторская "фича" позволяет собственноручно управлять карающим мечом Робина во время сечи со стражником. В колчан благородного разбойника не помещается больше пятнадцати стрел, поэтому орудовать саблей придется часто. О том, как это выглядит, вам поведают скриншоты, а о том, как это реализовано, без непечатных оборотов вам расскажет только очень сдержанный человек. В зависимости от уровня сложности бой с одним соперником может продолжаться и пять, и десять минут. Все это время вы будете нервно елозить своими игроконтроллерами. Не забывайте, что чем сильнее елозишь, тем выше вероятность выйти из боя победителем. Тренируем запястья и бицепсы.

Ваш текущий баланс составляет...

Отдельной строкой в упомянутом списке достопримечательностей стоит "удивительная графика". Спору нет, местами красиво. Утопающие в тумане поля, холмы и деревушки, пририсованные по краям иной высокогорной карты, выглядят пристойно, если не сказать завораживающе. Огорчает только то, что на этом фоне маршируют гадко анимированные gif-файлы персонажей, то и дело цепляясь анатомией за декорации. В погоне за техническим прогрессом вообще и Pyro Studios в частности авторы забыли прикрутить своему движку третье измерение. О невозможности вращать карту вы уже знаете...
Пытаясь осилить неповторимый, гениальный, непобедимый, хитроумный искусственный интеллект на высоком уровне сложности, вы рискуете тронуться умом. Резко повысив хит-пойнты вражеских gif-фай-

лов и ослабив тетиву Робин-лука, разработчики забыли лишний раз проверить проходимость игры: пока вы судорожно будете барабанить по интерфейсу, случайный лучник несколькими меткими выстрелами может превратить в пыль всю вашу опергруппу. Сложность детская, напротив, превращает игру в необременительную прогулку по достопримечательностям. Настолько необременительную, что отпадает необходимость брать на миссии кого-нибудь кроме, собственно, Робина, с легкостью раскидывающего пятьдесят шерифских наймитов одной левой. Более-менее, кхм, играть можно на medium-сложности, но я настойчивым шепотом вопрошаю: а стоит ли?.. Впрочем, если потехи ради вы все же решите посвятить этому незатейливому развлечению парутройку часов, вот вам добрый совет: ни в коем случае не прикасайтесь к мышиному колесу. При малейшей попытке приблизить камеру к аглицкому чернозему, вполне симпатичные декорации теряют всякое подобие лица, а в экран фонтаном “Дружба народов” хлещут разноцветные пиксели. Бороться за честь престола в таких условиях почему-то не возникает желания. Продолжать по списку можно еще довольно долго, но зачем? Особо любопытные все поняли еще из демо-версии, выпуск которой за месяц до релиза был произведен, как оказалось, вовсе не для отлова багов и исправления неработающих “особенностей геймплея”. Конечный результат вызывает навязчивые ассоциации с клипом Duke Lion группы Big Dumb Face…

Мнения об игре

“К сожалению, Robin Hood не может похвастать различными режимами игры. Нет мультиплейера, одиночных карт и даже редактора уровней. Зато графическое оформление на высоте! Нарисованные вручную спрайты и бэкграунды, милые речушки, деревья и дым из трубы…” — восклицает Бретт Тодд (Brett Todd), обозреватель сайта GameSpot (www.gamespot.com). Этот человек поставил игре 8,6 балла из 10.

“Присутствует неплохой саундтрек, а вот прочее звуковое оформление довольно стандартно. Плюс ко всему, я наблюдал некоторые технические проблемы со звуком-с, — констатирует Тал Блевинс (Tal Blevins, www.pc.ign.com), и здесь мы с ним согласны. — И все же, несмотря на незначительные проблемы, игра привносит в жанр несколько новых и интересных находок”. А здесь — не.

Ночные прогулки по укрепрайону шерифа. Сейчас поднимется тревога, но через пять минут все уляжется, и на устланные трупами улицы вернется спокойствие.

Прозак

Когда действие переносится непосредственно в Шервудский лес, пресловутая семья-за-компьютером издает особо радостные прихрюкивания. Все выглядит настолько оранжево и по-мультяшному, что неподготовленный человек непроизвольно тянется к монитору, чтобы убавить яркость. А семье-за-компьютером становится все приятнее осознавать свой новый универсал от Volvo, мебель в кредит и сладкую жизнь в мире победившего попкорна, антидепрессантов и жизнерадостных компьютерных игр с рейтингом Teen. Семье-за-компьютером невдомек, что средневековье с неизобретенными канализацией и водопроводом воняло всеми своими кривыми улочками и нечищеными конюшнями. Если семья и покупала Stronghold, то не разглядела за Лордами Крысой и Свиньей пародию на дремучую эпоху феодальных раздоров… Может быть, оранжево-пригожий Ноттингем, вторичное сырье на экране и самообман как жизненная позиция — это выход. Но пластмассовые новогодние елки как не пахли, так и не будут.

P.S. Представляете, какая неожиданность: сразу после релиза Robin Hood Spellbound анонсировала нечто под названием Al Capone. А что? Еще больше маргарину задаром никому не помешает. “Игра будет совсем-совсем не похожа на”, — поет кто-то из местной пресс-службы, и мы ему, конечно же, не верим. Над Spellbound уже сгущаются коричневые тучи. А над Испанией — безоблачное небо.





«Недетские гонки»

наш выбор

Идеальное, но не самое простое развлечение для коллекционеров радиоуправляемых машинок и рядовых любителей аркадных гонок.

Гонки радиоуправляемых машинок



интерес 4.6

- сложность средняя
- графика 4,5
- сюжет 4
- музыка 4,3
- звук 4,2
- управление 4,5

http://games.1c.ru/rc_cars

разработчик: CREAT Studio (www.creatstudio.com)

издатель: "1С" (http://games.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1300 или Athlon 1200), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске.

Доктор едет, едет

Никаких слов не хватит, чтобы описать весь спектр эмоций от близкого знакомства с игрой, которую, можно сказать, не так давно нянчил на руках, гладил по вихрастой головке и мямлил ее родителям неуклюжие комплименты.

Михаил Судаков

Да, ваш покорный слуга общался с бывшими "Машинками" ровно 11 месяцев назад и хотя уже тогда был готов к некоторым отличиям финальной версии от раннего билда, даже подумать не мог, что разница окажется столь разительной.
Первые же полчаса, проведенные наедине с "Недетскими гонками", освежили в памяти слова: "Доктор, сделайте что-нибудь, а то меня все бесит". Шутки шутками, но нервы казались испорченными окончательно (как будто мало с меня увлекательных, но физически опустошающих сражений в "Солдатах неба"), а при слове "гонка" начинался нервный тик, плавно переходящий в небольшую, но громкую истерику.
Простенькие снаружи, урожденные "Машинки" оказались ужасно крепким (грецким, фактъ) орешком, о который недолго и зубы искрошить. Запуская подобную игру, вы ждете от нее легких, попугайских трасс, короткого ИИ, плюшевых мишек и рождественских кроликов в придачу. А получаете агрессивные гонки по неумеренно пересеченной местности, увлеченно толкающихся и норовящих срезать дорогу соперников, недоброжелательно настроенных аборигенов (в ассортименте: отдыхающие в трусах и купальниках, автоматчики, шавки и прочие крабы) и, местами, интенсивный дорожный трафик.
Постоянные падения с высоты, купания в водоемах, пинки под выхлопную трубу и иные тридцать два несчастья усугубляются тем, что слетевшая с трассы машинка возвращается не на место "ухода" и даже не "чуть позади", как это практикуется в иных аркадах, а конкретно на предыдущий чекпойнт. Которых на каждой (немаленькой при этом!) трассе от силы штук пять-шесть. То есть малейшая дурость, связанная с несвоевременно посетившей вашу голову мыслью: "Пожалуй, я смогу проскочить этот поворот без снижения скорости", чревата попаданием в самую клоаку турнирной таблицы.

Формула счастья

Но со временем выясняется вот что. Проклятые кочки и торчащие прямо изпод земли и песка булыжники не обязательно даже объезжать — достаточно перепрыгнуть (а я-то, наивный, удивлялся, зачем гонке радиоуправляемых машинок нужна клавиша прыжка). Подобным макаром мудрый гонщик поступает и с разного рода провалами в настиле, возвышениями, на которые хочется, но не можется заехать, и несущимися навстречу соперниками (трасса частенько пересекает самое себя под неожиданными углами — вплоть до 180 гр.). Впрочем, если позиция конкурента в данный момент более выигрышна, лучше не сворачивать, мстительно стиснуть зубы и УДАРИТЬ. Задержка как минимум на пару секунд бедолаге гарантирована. Даже машины-великаны, рассекающие по дорогам и давящие радиомалюток почем зря, поддаются строгому учету. Едем по встречной, при малейшей опасности сворачиваем вправо. Особенно боязливые пытаются умоститься на разделительной полосе, дыша в затылок не менее осторожным компьютерным машинкам и образуя известную даже за пределами Земли геометрическую фигуру "паровозик". Серьезную роль в выяснении извечного вопроса "кто лучше" играют и пресловутые шорткаты (сиречь места, по которым трассу можно внаглую срезать), на стадии разработки казавшиеся чем-то вроде дополнительной форы неумелому игроку. Нынче по "коротким дорожкам" не гнушаются проехать и ваши соперники (как выяснилось, дурной пример в лице игрока им вовсе необязателен — своим умом доходят), а вы оказываетесь перед мучительным выбором: срезать и подвергнуть свою любимицу дополнительной опасности (свалиться со скалы, банально перевернуться и т.п.) или же плюнуть на всякие ухищрения и не...?



За углом нас ждет большой и страшный собак. Кусаться будет.

Учитесь кататься

Решению этой дилеммы очень способствует поведение машинок, которому, как я в свое время выяснил, в CREAT Studio уделили немало внимания. От трассы к трассе даже та самая "проторенная" становится столь разухабистой и пересеченной, что никакого зла на нее не хватает. А наши радиоуправляемые, коих, к слову, в "Гонках" ровно три штуки ("Хаммер", "Багги Торнадо" и "Истребитель"), ведут себя максимально нахальным, то бишь приближенным к сволочной (временами) реальности образом: подлетают на каждой кочке, увлеченно кувыркаются и далеко не всегда приземляются на колеса.



Количество кругов и участников не фиксировано и зависит от особенностей и длины трассы.

Раздражает подобное самоуправство почище соседа-идиота, который встает в 10 утра и до 18.00 вот уже шестой месяц кряду долбит стенку обычной дрелью и молотком (такие типы всегда живут где-то по соседству). Умом понимаешь, что они в своем праве, но в душе готов пойти на любую гадость (вплоть до полного обесточивания всего района), лишь бы в твоей голове хоть на часик-другой воцарилась блаженная тишина. Так и здесь: за работу над физической моделью я готов пожать руку каждому сотруднику CREAT, но когда дело дойдет до выбора машины, предпочту самый неторопливый, но тяжелый и устойчивый "Хаммер" реактивному кузнечику "Багги Торнадо", грациозно взмывающему в небо на малейшей неровности трассы.

С другой стороны, такой подход обеспечивает хорошую защиту от любителей прикрутить к своей машинке все апгрейды, изъять клавишу тормоза и нестись по ломаной, не обращая ни малейшего внимания на фактуру дороги под колесами. Лихачи проделывают большую часть пути по воздуху и после очередного великолепного прыжка обычно обнаруживают себя на последнем месте, а иногда еще и вверх тормашками — для полного счастья. Вы скажете: "какая жесткость!" — и будете правы. Жестокость просто недетская.

Чисто-чисто

Если бы мы вручали награды за "Самую ладно скроенную (и крепко сшитую, само собой) игру", то "Недетские гонки" поборолись бы с иными монстрами от игровой индустрии на рав-



К некоторым чекпойнтам можно подкрасться с нескольких сторон (гвоздь сезона: ВСЕГДА стараться ехать против движения) и встретить по пути пару возмущенных вашим поведением соперников.



Одна из самых опасных (много обрывов), но эффектных трасс. Личная фаворитка.

ных. Творение CREAT Studio напоминает человека, при первом же знакомстве с которым подсознательно начинаешь искать даже самые крохотные недостатки — увы, по большей части безуспешно. Движок вылизан до состояния "купите меня, я хороший" (хотя и не идеал, конечно, — для этого недостает валящих с ног спецэффектов), физическая модель, как уже было сказано, впечатляет, управление удобно по умолчанию и легко настраивается, аудиоряд писан небезызвестными "Мастером" и "Deadушками", а вместо изображения анонимного игросубъекта можно втиснуть свою физиомордию. Мелочь, а все равно. Единственная, пожалуй, претензия (лично от меня): излишняя требовательность к объему ОЗУ. С рекомендуемыми 128 мегабайтами памяти играть не слишком комфортно.

Отдельно хочется упомянуть структуру "Недетского" чемпионата (остальные игровые режимы вполне стандартны: "Гонка", "Гонка с тенью" и "Игра с друзьями", то бишь мультиплейер) — дешево и сердито. В этой игре нет никаких "Чемпионатов для новичков" и "Суперкубков", здесь имеется лишь небольшая поначалу денежная наличность и масса заманчивых предложений по ее растрате. На заработанные с выигранных гонок игробаксы (оплачиваются призовые места и набранные очки) вы вольны не только купить новый движок, шины или турбоускоритель, но и обзавестись более продвинутой машинкой, а еще лучше — уплатить возрастающий от трассы к трассе взнос, предъявить необходимое количество очков и открыть для себя новые игровые просторы.

Диагноз

Налицо запущенный случай то ли перфекционизма, то ли какого-то иного профессионального заболевания — не менее редкого и опасного для здоровья. В "Недетские гонки" можно было играть в свое удовольствие еще год тому назад (чем я, собственно говоря, и занимался), когда большинство компонентов к корпусу игры попросту не были прикручены. А сейчас одного лишь круга хватает, чтобы раззадорить, разозлить и взбудоражить любого человека, мало-мальски знакомого с угаром настоящей аркадной гонки. А это ведь не из простых задачка. ◘





Strike Fighters: Project 1

Все желающие приглашаются принять участие в открытом бета-тестировании или даже разработке новейшего авиасимулятора.

Будущий авиасимулятор



интерес 2.5

- сложность низкая
- графика 3,5
- сюжет 3
- музыка 3
- звук 3
- управление 4

www.thirdwire.com/projects/rt/rt_index.htm

разработчик: Third Wire (www.thirdwire.com)

издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 400, 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.1+, 500 Мбайт на жестком диске.

Блин

До самого конца я не верил, что увижу Strike Fighters: Project One в этом году. Я улыбался, когда слышал про "выход в сентябре", отрицательно качал головой, когда говорили про "октябрьский релиз"...

Ашот Ахвердян

Я точно знал — не успеют. И правда, не успели, да вот только релиз состоялся.

У Third Wire первый блин вышел аж дважды, и оба раза — тем еще комом. Сперва издатель Strategy First выпустил в продажу донельзя раннюю... бета-версию Project 1 (это издание получило прозвище WallMart edition). Эта самая "бета" еле дышала, многие части игры просто не были вмонтированы, но на коробке никто, конечно, об этом не предупреждал, зато на диске в файле readme было указано, что это пресс-версия (хотя прессе как раз поступила другая) находящейся в разработке игры, то есть продукт никак не для продажи.

Разработчики извинялись, говорили, что были в курсе, ничего не могли сделать, обещали в скором времени нормальный, настоящий, релиз, бесплатный обмен и гору патчей в придачу. Игре бы созреть, да прийти в себя, но релиз уже как бы наполовину состоялся, надо скорее... В общем, вот он, точно в такой же обертке, как и первое бета-издание (неплохо, да?).

Купил включил

Запихиваю свое виртуальное тельце в кабину. В ней уже вовсю гудит: мотор тут работает круглосуточно и его ни включать, ни выключать не надобно. Пусть его — все равно мы где-то в среднеазиатской пустыне, а тут нефти сколько угодно — почти как песка, можно не экономить (не говорите про ресурс двигателя, это аркадный симулятор). Хотите опустить закрылки? У них, правда, только два положения: закрыто (посадка) и открыто.

Разгон по бетонной полосе оставляет массу ощущений. На авиасимулятор, конечно, нисколько не похоже, зато напоминает поведение конькобежца на очень даже ледовой дорожке. Ну, может, оно и к лучшему — вот сколько вы знаете симуляторов конькобежца? Главное, если вдруг такой симулятор будет сделан, пусть там будет реализовано управление педалями — ибо удобно, честное слово.

Не рабо

Взлетел, короче, но что-то по дороге вдруг мне стало одиноко.

Я спросил по радио: где мои ведомые? Промолчало радио, будто их и нет. Оглядываюсь назад и вижу такую вот милую картину: все трое стоят, голубчики, на взлетной полосе и дымят себе тихонько соплышками в ясно небо, но никуда взлетать явно не собираются. Жалко, конечно. Но коли они на радиопризывы не реагируют, что ж мне остается, не толкать же самому, да в корму по полотну, поэтому лечу себе дальше. Минуты через три радиобарышня взволнованным авиадиспетчерским голосом мне (если только больше никому не дали те же самые позывные) сообщает, мол, поздравляю, задание твое, милчеловек, выполнено. Как, уже? Ну я ж только-только туда собрался? Ладно, раз где надо уже без меня справились, найду себе другую цель — кампания-то динамическая, и даром старания пропасть не должны.

Нахожу относительно неподалеку вражеский аэродром. Приближаюсь к нему, а адреналин в крови уже поигрывает: сейчас краснозвездные либо с взлетного поднимутся, либо откуда со стороны налетят, да в любом случае зенитками разудалый праздничный салют устроят. А я один, да без ведомых, и черт меня дернул вообще сюда сунуться. Ладно, еще посмотрим, кто кого. Первый заход (а под крыльями пусто — снарядов на склад не завезли, так что из боевых топоров у меня одни пушки), стреляю, попадаю в пару бараков и легонько так задеваю один Су-7. Он немедленно взрывается. А вокруг между тем тишина, никто взлетать явно не собирается, зениток тоже нет (хотя странно, должны же по идее быть). Делаю второй заход — накрываю другой Су-7, что стоял рядом с первым. И тут вижу прямо под собой зенитку. Но молчит она.

И тут чувствую я себя последней сволочью — неприятель, похоже, искренне проникся идеями пацифизма и всеобщей гармонии, а я тут налетел как этот... Короче, разворачиваюсь прочь от этой коммуны.

А неподалеку вражеская двойка летит. Подумал — по мою душу примчались, ан нет — чешут касатики в сторонку. А я уже не в себе совсем, поэтому дернул к ним без раздумий. Они покумекали немного, да и приняли бой. Покружились мы малек, а потом... не знаю, что именно произошло, то ли надоело им это, то ли... в общем, развернулись они и полетели себе спокойненько прочь. Я — за ними, подскочил, дал очередь по ведомому, он, конечно, задымил — и камнем вниз. А ведущий знай летит себе куда летел, и даже ухом не повел. "Блаженные они тут все", — думаю, разворачиваюсь и лечу на базу обратно. А в голове мысли разные и неспокойно на душе как-то. Встряхиваюсь, вижу, что над ВПП уже, причем зашел плохо, надо бы на второй круг уйти, а в голове шальное: "Да пропади оно все пропадом, будь что будет". В общем, сел на середине полосы и метров на сто с бетона-то выехал. Думаю, каюк, сейчас кааак... в смысле, грохнет, ан нет, пронесло.

А ты говоришь...



Вражеский самолет вот уже сколько времени летит себе спокойно и, кажется, вовсе не расстроен тем, что я откусил ему полкрыла, что за ним тянется хвост дыма на полнеба...



Я уже говорил, что мне очень нравятся здешние модели? Ну посмотрите же, какое чудо.



When it's ready

Ужасно обидно. Мне чем-то очень мил Project 1, но факт остается фактом: на данный момент это чудо находится в совершенно неиграбельном состоянии. Конечно, вы можете начинать миссии уже в воздухе (чтобы ведомым не пришлось взлетать), а выходить из миссий не долетая до базы (чтобы ведомым

не пришлось садиться), но вы не можете заставить их отвечать на радиокоманды, равно как и реагировать на противника, и противник точно так же может не реагировать на вас. Под вашим крылом будут молча медитировать противовоздушные части противника, а иногда посреди пустыни, вдалеке от всяческих объектов, вы будете натыкаться на полузакопанные в песке целехонькие самолеты (я не знаю, как они туда попадают и что они там делают). Можно продолжать и продолжать…

При этом мне о Project 1 хочется говорить только хорошее. Очень красивые модельки самолетов, правда-правда. К сожалению, это единственный позитивный момент здешней графики. Зато движок работает очень быстро, так что наслаждаться игрой в современных разрешениях со всеми включенными графическими опциями смогут даже владельцы компьютеров, недалеко ушедших от заявленной минимальной конфигурации. Правда, обладатели последних моделей "Атлонов" с мощными видеокартами на борту будут, скорее всего, разочарованы.



И, может быть, все будет хорошо…


Неопознанный лежащий объект: целехонький Ан-12 посреди пустыни, наполовину присыпанный песком. Не спрашивайте.



Очень славно возиться с местным ретро-радаром. Несложно, но (и?) приятно. В нем есть нечто такое, щемяще наивное, что мне чудится в этой игре практически всюду. И если вы, как и я, любите 60-е, то…

Запротоколированный в прошлом месяце Microsoft Combat Flight Simulator 3 был вполне себе готовой игрой. В нем имелись кое-какие некрупные ошибки, но если не считать патологической неторопливости, это был нормальный релиз, просто упершийся головой в собственный "уж какой есть" дизайн-документ. Следа в душе игра не оставила — все равно у нас есть "Ил-2", в котором все несравнимо лучше, а скоро этого "Ил-2" будет еще больше. А в этот раз…

Позвольте спросить, давно ли вы запускали игру Mig Alley? Вот я тоже. У Project 1 были все шансы занять перманентно пустующую нишу. И шансы до сих пор есть. Со времен пресс-демо (по сути "альфы") Strike Fighters явно возмужала и окрепла — примерно до состояния нормальной розовощекой "беты". К счастью, работы над ней до сих пор ведутся — как самими девелоперами, так и подключившимися энтузиастами.

Вот только очень жаль, что бета-версию приходится оценивать по меркам релиза.



New World Order

Пребывающий в сомнительной кондиции клон Counter-Strike, которому так хотелось.

Многопользовательский шутер



интерес 1,0

- сложность средняя
- графика 3,9
- сюжет 1
- музыка 1
- звук 3
- управление 3

www.p3int.com/product_center_nwo_cd.asp
разработчик: Termite Games (www.termite-games.com)
издатель: Project 3 Interactive (www.p3int.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.2, 750 Мбайт на жестком диске.

0 players online

Запустив New World Order, вы не окажите сопротивления мировому терроризму и даже не поиграете в заурядный клон Counter-Strike. У вас на глазах всего-навсего пойдет прахом судьба маленькой, но амбициозной компании-разработчика.

Михаил Бескакотов

Чтобы вы оценили всю тяжесть сложившейся ситуации, предоставлю слово разработчикам: "Миссия Termite Games заключается в том, чтобы создавать настолько визуально невообразимые и невообразимо развлекательные игры, насколько это вообще возможно. В Termite Games работают самые лучшие художники, аниматоры и программисты в индустрии и в мире. Наша задача — творить игры нового поколения, более реалистичные, более динамичные, более красивые. Игры, где вы будете жить. Игры, из-за которых вы бросите свою девушку, будете игнорировать друзей, забудете платить за коммунальные услуги и станете полностью асоциальным".
Замечу, что это не стеб — они свою игру в магазинах за деньги продают, не за фантики. Теперь, дорогой читатель, представьте Counter-Strike, выпадающий на рабочий стол каждые пять минут, абсолютно неиграбельный и никому не нужный (доказано электроникой еще на стадии демоверсии). Внимательно посмотрите на рейтинг, а потом на скриншоты. Соотнесите полученную информацию, скажите "хм" и листайте журнал дальше — вы уже знаете о New World Order (он же NWO) все, что требуется. С теми, кто отважится читать дальше, мы поговорим о спорте.

Шашки, шахматы, футбол

Многомиллионная китайская молодежь, каждый второй российский школьник, корпорация Samsung — не могут ошибаться. Киберспорт — вещь хорошая и перспективная во всех отношениях. Не беда, что современный киберспорт имеет такое же отношение к настоящим компьютерным играм, как и к собственно спорту. Молодой киберспортсмен имеет меньше времени на бесцельные шатания по задворкам, просмотр телепередач и прочие



В этом туннеле разворачивается драма с заложниками. Только вы вряд ли ее увидите.


UZI, Ingram, MP5 — что толку? Стреляют-то все одинаково.

вредные привычки. Он живет полноценной общественной жизнью, общается с в меру сквернословящими товарищами, а иногда даже зарабатывает деньги в помощь родителям. Настоящий киберспортсмен знает цену командному духу и никогда не выстрелит в спину. В перерывах между игрой он ведет в меру нецензурные светские беседы с товарищами и, повстречавшись с нечестным соперником, не произнесет ничего грубее слова "мерзавец". В компьютерных клубах, где проводятся напряженные тренировки, всегда царит дружелюбная, уютная, в меру сквернословная атмосфера. Кроме того, каждый киберспортсмен искренне мечтает прославить свою родину на международных соревнованиях. Киберспортсмен радеет за любимое дело в Международном Олимпийском комитете и сотрудничает с разработчиками игр, помогая приблизить эти самые игры к совершенству. Разработчики — ответственные и благородные люди, переживают за подрастающее поколение, стараются придумать идеальную замену сегодняшним флагманам — StarCraft, Tactical Ops и, увы, Counter-Strike. Случается даже так, что разработчики отказываются от затеи сделать лучший в мире 3D-шутер, затмевающий игроиндустрию своим величием. Вместо этого они используют все свои драгоценные и уникальные технологии для многопользовательского спортивного шутера, способного догнать и перегнать вел. и уж. CS. Живота не жалеют. Работают на износ не один год подряд. И все для них, родимых, для кибер, блн, спортсменов.

Голос нужды

А теперь слушайте правду. Однажды шведская девелоперская артель Insomnia Software собрала волю в кулак и остановила все работы по анонсированному в прошлом столетии шутеру Decay. Проект был закрыт по причине банальной нехватки денег и приличных издателей, желающих Decay опубликовать. Несладкая судьба многообещающей игры удивляла. Легким движением руки Insomnia Software превратилась в Termite Games и, собрав в кучу добро, наработанное программистами, анонсировала New World Order, игру с синглплейером-в-нагрузку. То был шаг отчаяния, продиктованный банальной маргариновой недостаточностью, — подобные действия совершают в надежде получить со своего ремесла хоть какие-то деньги. Однако клон CS — этого не скрывали даже сами разработчики — едва ли мог заинтересовать вожделевшую Decay публику. Оставалось надеяться на волшебный DVA Engine, который в рендеринге "ничем не уступает профессиональным пакетам вроде 3D Max и Maya", но выход первой же публичной тестовой версии расставил все точки куда полагается. Игру уже тогда можно было отправлять в Страну Мертвых, но позвольте сделать это сейчас и со всеми почестями — как-никак, перед нами уже не технологическое демо, а релиз.

Закат солнца вручную

Срывать маску с DVA Engine было крайне неприятно. Под красивой оболочкой, так долго смотревшей на нас с картинок, оказался заурядный малобюджетный движок, писаный левой ногой не то без старания, не то без знания элементарной матчасти. Красивые, правильные тени, которые, дескать, плод "incredible real-time lightning", на самом деле нарисованы на текстурах, поэтому в динамике ведут себя крайне неубедительно. Источники освещения к теням этим не имеют никакого отношения. Скажем, стоит стул и под светом из окна отбрасывает тень на пол. В удачном ракурсе получается замечательно реалистичная картинка (вот он, секрет волшебных скриншотов), но стоит загородить собой свет из окна или просто подойти чуть ближе, сразу видишь, что тень является частью текстуры пола. На том же полу нарисованы правдоподобные, накладывающиеся друг на друга тени от прочей мебели и стен, солнечные пятна из окна. В результате получается фотореалистичность, которая трещит по швам при первом же близком рассмотрении.
Трудно представить, чего стоило создать тысячи текстур для двух десятков уров-



Полуоткрытые ворота, полные улицы ящиков — знакомый ракурс, не находите? Да и ружьишко-то мы уже не раз видели. Дежа-вю.

ней. Сцена созидалась в 3D-редакторе с "честными" текстурами, затем рендерилась, и, исходя из готовой картины, перерисовывались все текстуры в сцене, обрастая сложными тенями. Стоило подвинуть стул (а дизайн уровней, понятное дело, подразумевает такие манипуляции в несметных количествах) — и все текстуры приходилось переделывать еще раз… Остальные элементы графики выполнены с не меньшим художественным и технологическим изяществом. Модели людей страдают лишними углами, их анимация болеет обыкновенной кривизной, а общий дизайн уровней напускает на игрока непечатные мысли.

На троих

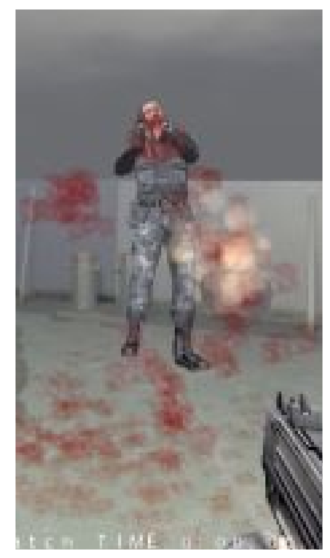
Плюс ко всему, игра нещадно тормозит на топовых конфигурациях. Надо ли напоминать, что шутер, претендующий на лавры CS, будь он неладен, должен горной ланью носиться на самой демократичной машине? 20 кадров в секунду и постоянные лаги — это прямой путь к забвению. Танцы с бубном в меню настроек и config-файлах не помогают. Можно выкрутить все на минимум, тем самым сделав вижуалс еще гаже, но скорости не прибавится. Теперь присовокупите к неполноценному графическому движку жалкий, безрукий сетевой код. Туда же запишите ежеминутные выпадения игры в ОС, не поддающиеся никакому логическому объяснению зависания, откровенно читерский ИИ ботов, которые то палят точно в лоб из пистолета с расстояния метров в сто, то носятся по кругу и застревают в стенах. И решайте, сколько пейотов пострадало от рук отдела тестирования Termite Games, если неиграбельная пре-альфа была названа релизом и отгружена мелкими партиями на полки магазинов. Два патча, поспешно выпущенные сразу после релиза, ситуации не исправляют: игра падает замертво не реже, но уже в других местах. Например, в главном меню.
Собираясь проверить NOW в Интернете, я знал, чего ждать. И не ошибся. 8 доступных серверов, и только на одном из них подавали признаки жизни двое залетных игроков: один из них застрял в стене, а второй носился вокруг и по громкой связи отпускал издевательские реплики в адрес потерпевшего. Попытка поиграть в локальной сети закончилась менее плачевно, однако меня чуть не побили за то, что принес в приличный дом эту, цитирую, "страхолюдину". Спустя неделю в Большой Сети было уже 15 запущенных серверов и… ни одного игрока.
Одиночный режим, сиречь ботматч, употреблялся через силу, в день по чайной ложке. Я вожделенно косился на лежащий неподалеку Spearhead, но самоотверженно продолжал устанавливать новый мировой порядок, продираясь через заслон дегенератского "искусственного интеллекта". Игра награждала новым оружием, подчистую скопированным из CS, новыми уровнями, один нелепее другого, свежими, почти психоделическими багами — один другого страшнее. Как вам понравится, присев, провалиться по горло в бетонный ландшафт и, уподобившись герою "Белого солнца пустыни", обреченно наблюдать за бегущим на вас террористишкой со SPAS12 наперевес? После подобных трэшевых инцидентов обсуждение режимов игры, баланса оружия и тактических тонкостей становится слегка неактуальным. Подземная автострада захвачена Синдикатом! Бомба тикает! Load zone, барабанная дробь по цифрам (нагружаемся оружием). Go, go, go!!! Никто не идет. Server is empty.

Пункт назначения

После непосредственного знакомства с NWO хочется вымыть руки с хозяйственным мылом, а читать самонадеянные опусы шведских разработчиков становится в три раза веселее. Эти ребята либо панки, либо одно из двух. Кроме случайных рецензентов, NWO не способен заинтересовать никого по эту сторону туманности, а главная целевая аудитория — суровые в своих суждениях посетители компьютерных клубов — даже не посмотрят в сторону очередного претендента на роль сами знаете какого мода к Half-Life. NWO не покажут по телевизору в прямом эфире, восторженные фанаты не сделают к ней модов.
Зато в номинации "Самая забагованная игра всех времен", кажется, определился победитель. Награду и открытку на память уже отправили с курьером.

Мнение об игре

Устав перечислять недостатки, Ури Пол (Ure "Vader" Paul, www.actiontrip.com) резюмирует: "Слишком много багов, слишком медленно работает на "средних" компьютерах. Картам чужд приемлемый дизайн, глазу не за что зацепиться. ИИ ужасен, серверов для игры мало…" Итоговый рейтинг: 41 балл из 100.



Кровью делу не поможешь. Особенно если кровь выглядит, как овсяные хлопья.



RalliSport Challenge

Авторы старались быть "проще и доступнее" (не забывайте, игра делалась для Xbox), а вышло тем не менее замечательное ралли. Всем играть до третьего пришествия Макрея.

Раллийный симулятор



наш выбор

интерес 4.7

- сложность средняя
- графика 4,8
- сюжет 4
- музыка 3,6
- звук 4,5
- управление 4,6

www.microsoft.com/games/rallisportchallenge

разработчик: Digital Illusions (www.dice.se)

издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium III 933), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт и поддержка T&L), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Август и всё, что после

11 августа. «...что-то с аккумулятором?» — спросила Полина. Мне было ужасно неловко. Это она так... «На самом деле она меня слушается», — сказал я и повернул ключ еще раз. Двигатель ожил. Слушается! Павел Ёлшин

Есть машины, с которыми водитель достигает полного взаимопонимания, машины, которые на любой скорости и при любых погодных условиях подчиняются водителю всецело, они исполняют желания, они все делают правильно. На этих качествах своих изделий любят акцентировать внимание в своих PR-компаниях баварские мотористы, хотя, разумеется, не только авто с пропеллером на капоте может с полным правом называться driver's car... А встречались ли нам такие "водительские машины" в играх? Ну, уж точно не в "формулах", там скорее водитель слушается машину, а не она его. Серия NFS? Теплее... А вот в том поджанре симуляторов, что носит гордый префикс "раллийные", с некоторых пор очень горячо.

Новаторство в этой области принадлежит, несомненно, Colin McRae Rally. Именно усатый Колин первым в КИ научил нас таким профессиональным приемам вождения, как использование на поворотах газа и тормоза одновременно. Далее через высоко поднятую Колином планку легко перемахнул и Rally Mobil 1 Championship, однако споткнулся на самом простом препятствии: к рулю игра относилась более чем прохладно, ну а какой же уважающий себя драйвер сядет за клавиатуру? Мимо, госпожа Actualize. По-настоящему новый уровень удовольствий за баранкой впоследствии предложила "колина" игра с номером "два". Потом драйверский флаг попыталась перехватить Rally Trophy, но у Колина управление было все же намного интереснее, так что попытка Bugbear Entertainment не засчитывается. И вот, наконец, на исходе 2002 года с монополизмом Codemasters покончено. Это сделала студия Digital Illusions: двадцать четыре важные персоны World Rally Championship разных лет (навскидку, с 1985-го по день нынешний), все как на подбор driver's cars, прошу любить и жаловать.

Your very own pair of wings

26 сентября. Мне и "шестерку"-то лучший друг редко доверяет, а тут целый джип! Настоящий внедорожник, а не какой-нибудь "паркетник". И по полю, и в карьер,

и на крутой пригорок, и все не сбавляя скорости. Так бы и носился весь день. Disco — это не музыка. Disco — это Land Rover. К этим машинам нужно привыкать. Чересчур острый руль вызывает неприятные воспоминания о "дискретных" повадках автомобилей в Mobil 1, заносы никак не хотят становиться управляемыми и тормоза какие-то непонятные. Например, поначалу авто все время выскальзывает из поворотов из-за того, что при напряженном торможении совершенно честно, но пугающе рано блокируются колеса. Тем не менее practice makes perfect, и левая нога со временем находит взаимопонимание с непокорной тормозной системой. Тогда-то и начинается вечеринка! А трассы в RalliSport Challenge (RSC) для вечеринок — то, что надо. Всего их в игре сорок одна. Описывать невероятную красоту этих виртуальных дорог я, уж извините, не буду. Редкая рецензия, а их за девять месяцев, прошедшие с момента релиза игры для Xbox, намарано огромное количество, обходится без сравнения графики RSC с внешним видом обладательницы титула "Самая живописная" Rally Trophy, и чаша весов зачастую склоняется в сторону более юной красавицы. Одно это говорит о многом, да и скриншоты тоже куда как красноречивые. Меньшего внимания обычно удостаивается другая особенность трасс: их конфигурация. А она, к счастью, не уступает графике. Огромное разнообразие классических раллийных спецучастков дополняется парой десятков кольцевых треков, на которых мы сражаемся с соперниками. Таких соревнований, конечно, не бывает на настоящем чемпионате мира по ралли, и, быть может, серьезные драйверы, услышав о них, проклянут игру навеки. Хоть авторы и предчувствовали это, они не стали прятать "кольца" за позорным пунктом меню "Arcade", напротив — заполнили "карьеру" такими состязаниями более чем наполовину. И правильно сделали! Не знаю, как остальные, а я и слова против не скажу. Гоняться по кольцам оказалось здорово.



Встречи с деревьями и ограждениями отражаются на "лице" машины, но не на ее повадках. Физика поломок отсутствует, а несколько лишних очков за безаварийную езду вряд ли заставят кого-то особенно осторожничать.



Семь загибов на версту не в пример NFS очень... осмысленные!

Up a hillside in the snow

3 ноября. Евсеич опирался обеими руками на крышу машины и чуть ли не подпрыгивал, пытаясь сильным ударом ноги сдвинуть баллонный ключ с мертвой точки. Нет, болт не поддавался. А ехать на том слике, в который превратилась резина на задних колесах, было нельзя. Снежная целина на нашем пути угрожала серьезными неприятностями.

В Digital Illusions очень любят зиму. И мы тоже должны ее полюбить, если не хотим спасовать перед добрым десятком "спидвеев" разной степени обледенелости. Причем именно регулярный приход зимы в нашей карьере является главной причиной, заставляющей внимательно подходить к настройке автомобилей даже на низшем уровне сложности. Вообще, кажущаяся простота выбора регулировок (коробка: "короткая", "длинная", "средняя") сначала расслабляет, и можно пройти несколько гравийно-асфальтовых этапов, даже не заглядывая в гараж. Но только наступает время выходить на белоснежные треки, как у автомобиля резко портится характер. Дело даже не в том, что скользко, соперники неожиданно стали "убегать" от нас с невероятной легкостью. Так авторы недвусмысленно намекают на то, что настраивать машину все же придется. Начать нужно, понятное дело, с правильной обувки: не случайно среди пяти типов резины зимних вариантов целых два. Ну а далее — смещение крутящего момента двигателя и тормозных усилий на переднюю ось, классические меры борьбы с

Мнения об игре

"Физическая модель не из хардкорных, но и не из простых. В игре нет режима обучения, но главный урок усваиваешь довольно быстро: со скоростью шутки плохи. Запоздалые торможения и нечеткая работа рулем моментально выбрасывают машину в кювет", — отмечает Амер Аджами (Amer Ajami), обозреватель сайта GameSpot (www.gamespot.com).

Майк Лэйдло (Mike Laidlaw), сотрудник Adrenaline Vault (www.avault.com), не может смириться с проникшей в игру аркадностью: "Можно ли отнести игру, в которой нет модели повреждений, к классу настоящих симуляторов? Недостаточная гравитация в совокупности с нереалистично высокими скоростями только усиливают мои сомнения..."



В середине карьеры мы совершаем скачок в прошлое. Кроме Lancia Delta (на фото) нас ждут Audi Quattro, Peugeot 205 и некая Metro 6R4.



Того, кто дорос до уровня Unlimited, ждут вот такие раллийные монстры.

избыточной поворачиваемостью, которая так опасна на льду. Все, управляемость машины в норме.
Впрочем, метаморфозы, происходящие с автомобилем при смене регулировок, пожалуй, чересчур велики. Разработчики явно погрешили против пресловутого реализма, сделав так, что нащупавший правильный баланс настроек новичок будет с легкостью бить рекорды, установленные профессионалом на неидеальных регулировках.

If I listen real hard

14 ноября. Отец научил меня ездить с приоткрытыми окнами даже в мороз. "Так ты всегда услышишь машину, идущую на обгон". Сколько раз это мне помогало! Например, кто-то пристроился сзади-слева, и его машина оказалась в "мертвой зоне", то есть не попадает ни в одно из моих зеркал. Не заметить, что он поддал газу и вот-вот поравняется с мной, — пара пустяков. В NASCAR'е в таких случаях гоночный инженер кричит по радио: "Car inside!". А я и сам знаю: звуковая картина изменилась — значит, надо быть осторожнее.
Авторы подошли к созданию гоночного звука со всей серьезностью. Нет, верещание двигателя здесь вполне заурядное, визг покрышек информативный и не более, а вот позиционирование источников звука в пространстве — возможно, самый реалистичный элемент движка. И сделано это не только для того, чтобы вызвать приятное головокружение у обладателей многоколоночных аудиосистем, цель этой реалистичности вполне практическая. Когда на кольцевой трассе идет борьба "колесо в колесо", информация о том, что происходит сзади, предельно важна. Зеркал в игре нет, да и, честно говоря, от них обычно больше вреда (для fps), чем пользы (для гонщика), кнопкой "взгляд назад" пользоваться на скоростях, отличных от нуля, неразумно, вот и приходится уповать на слух. Благо, это вполне надежно: в RSC пилот с тонким слухом может довольно долго удерживать позади более быстрого преследователя, если будет точно перекрывать ему траекторию.

It's the heart that matters more

2 декабря. Кен высунулся из окна и заголосил: "Woooooooooo!". Я даже испугался, скорость-то была около ста пятидесяти. "Что с тобой?" — спросил я. "Prostor!" — ответил пьяный американский друг.
Все разработчики автосимуляторов освоили этот трюк. Игропродукт осыпают мишурой "самых реалистичных гоночных регулировок", на него навешивается гирлянда из "абсолютно точных телеметрических показателей", сверху нахлобучивают звезду "невероятно проработанной модели повреждений" — и все лишь для того, чтобы замаскировать одну маленькую особенность своей поделки. ВОДИТЬ МАШИНЫ СКУЧНО. Сколько лет мы играли в симуляторы гоночных инженеров, механиков, жестянщиков и помощников вон того мужика с пневматическим гайковертом?! И как же я рад, что в RalliSport Chalenge размышлять над настройками нужно самое большее секунды три, а сразу после этого можно ЕХАТЬ. Лететь навстречу закату. Или рассвету. Или дождю.



«Завоевание Америки» (American Conquest)

Переодетые под испанцев казаки штурмуют пирамиды инков.

RTS

наш выбор

интерес 4.5

сложность	регулируемая
графика	4
сюжет	4,2
музыка	4,6
звук	4,6
управление	4,8

www.americanconquest.ru

разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.com)

издатель: "Руссобит-М" (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 95/98/ME/NT4/2000 (SP 5/6)/XP, Celeron 400 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), SVGA-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 1300 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0+, 12x CD-ROM.

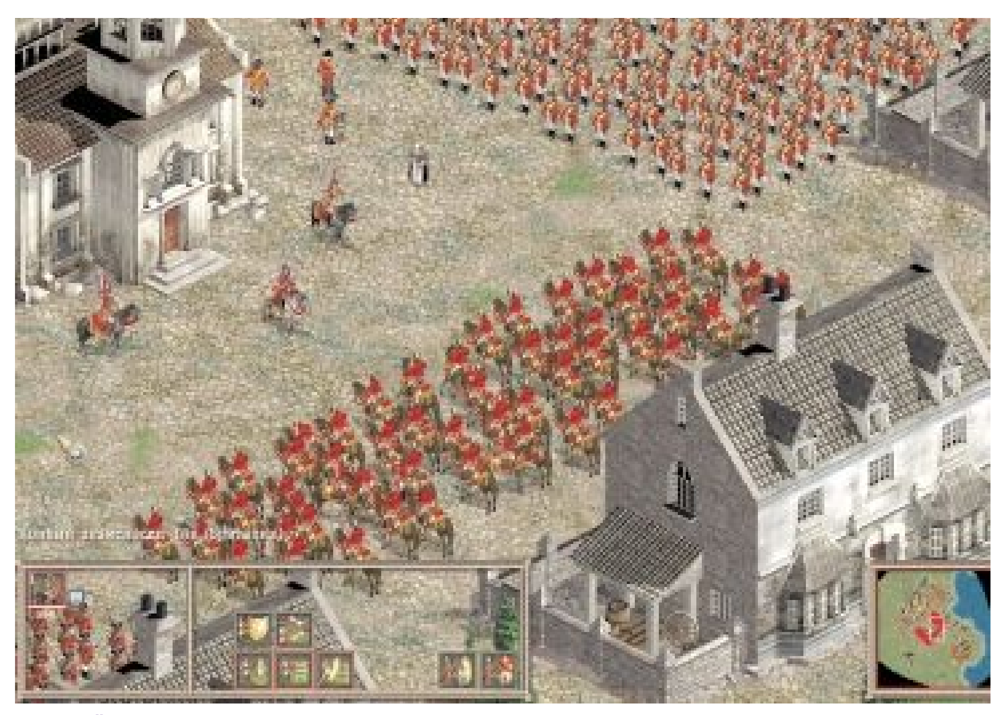
Тысяча мелочей

О "Завоевании Америки" сказано, казалось бы, все. Ее теперь моментально узнают на улицах, мгновенно определяют, где на скриншотах охотники племени сиу, а где — свирепые гуроны, без запинки декламируют последовательность действий, необходимую для достижения mission goals в максимально короткие сроки, и иже с ним.

Александр Металлургический

Именно поэтому ваш безропотный корреспондент обратился к в. и у. начальству с революционным предложением сверстать рецензию на "Завоевание Америки" (далее только "ЗА"!) исключительно из документальных кадров оккупации (или это экспансия?). Чтобы те, кто проникся исходной игрой про чубатых казаков, еще более утвердились в желании срочнейшим образом заполучить вожделенный DVD-бокс с золотым тиснением, а тем отщепенцам, которых не проняло, что-либо доказывать и объяснять все равно бесполезно. Увы, номер не прошел — ни в первой, ни во второй, ни даже в третьей декламации. Посему пишу тебе, дорогой читатель, то, что ты и так уже знаешь: "ЗА" — это все те же яйца (читай: "Казаки"), только в профиль. Яйца причем не простые, а ощутившие на себе прикосновение руки мастера. Имя-фамилие — GSC Game World, Фаберже игроиндустрии собственной персоной. Благодаря огромному количеству затраченных человеко-часов, потенциала "казачьего" движка с лихвой хватит еще на несколько выпусков "исторического вестника индустрии". Главное — преодолеть последнее испытание на стойкость характера и не скатиться с уступов Олимпа в пропасть нелепого мычания, где пребывают эпохалки вроде Age of.

Нет ничего страшнее последнего испытания — оно с легкостью отделяет зерна от плевел, а козлищ от агнцев. Те, кто покрепче духом, и поныне держатся бодрячком, не морщась выжимают 32-битные цветогири и даже не против марафонского забега по местам боевой славы. Другие же, мо-



Вечерний развод караулов, не иначе. Есть в этом изрядная доля кинематографа, вы не находите?

рально изменчивые, лишившись рассудка, не узнают окружающих, ходят под себя и уж дышат на ладан. Отдельные представители презреннейшего племени приспособленческих игр в порыве старческого слабоумия кидаются под нож хирурга-пластика, где им выправляют все морщины и складки, в том числе подвергая шлифовке кору головного мозга. Посвежевшие маразматики пустоглазо пялятся на окружающий мир, повергая образованных людей в уныние. Остальные беззаботны и счастливы.

Тяжело в тылу

Без паники, майн фройнд, нихт бояться. Как уже неоднократно говорилось, столпы, на которые опираются игры от GSC, непоколебимы. Многотысячные, великолепно анимированные армии по-прежнему ждут своих генералов. Множество разнообразных апгрейдов на милитаристские и колхозные темы предстоят своего часа. Внимание к мельчайшим деталям, переполняющим "ЗА", как всегда, делает честь игродизайнерам. В комплекте — оригинальная архитектура и аутентичные костюмы для представителей любой из 12 отображенных в игре национальностей. За неукоснительное соблюдение устоев братьям-славянам хочется бесконечно жать натруженные руки и говорить за горилкой бесчисленные здравицы. Вместе с тем при личном знакомстве с "ЗА" выясняется, что ваш смиренный не то крепко сдал и потерял былую хватку, не то попросту обленился: управлять сотнями обывателей вручную после автоматизированного сельского хозяйства Stronghold уже не так легко и просто, как в былые годы. Очень хочется отрастить себе дополнительную пару рук и отправить их на картошку. То бишь поручить заботу о сельском хозяйстве и более не забивать себе голову посевными, уборочными и борьбой с бичом американских полей — колорадским жуком. Мозг уж силится скорее забыть про поля-огороды и поглубже занырнуть в глубины тактики, но тут вдруг пение природы заглушается неэстетичным чавканьем и прочими звуками, сопутствующими, простите, пищеварению. Скроллинг карты по окрестностям открывает изумленному взгляду банду сытых аллигаторов. Прожорливые твари только что без зазрения срама проглотили бригаду лесовалов и изволят мирно почивать на солнышке, время от времени лениво сплевывая то подметку от башмака, а то и целое топорище. Невдалеке лежат пейзане, насмерть исколотые отравленными дротиками (из трубок, да) — то отряд индейских партизан-плевателей (вот прям так в руководстве пользователя и написано: плеватели) нанес визит вежливости бледнолицым оккупантам. Хотите воевать от души? Извольте вначале обеспечить себе надежный тыл. Согласитесь, крестьянский голод и хроническая нехватка железоугля, заставляющая голодать всебожаемую артиллерию, — не самые лучшие спутники на извилистом пути к победе капитализма. Как это вам понравится, а? Терпи, Колумб, Кортесом будешь. Или даже Егорием Вашингтоновым, если сильно не повезет.

Легко в бою

Ни в коем случае не дайте запугать себя новой системой производства войск. Расслабьтесь, друзья, пристегните ремни, через минуту стюардесса разнесет вам напитки. Для наших русских камрадов на борту имеется внушающий благоговение и веру в будущее запас "мерзавчиков" со "Смирноффым". В GSC работают очень толковые господа, жалеющие лентяев, — именно благодаря им кажущаяся сложность преодолевается ровно в два мышевзмаха. Раз: ctrl-кликом обеспечиваем непрерывность репродукции крестьян. Два: устанавливаем точку сбора свежих клонов на входе в форт. В результате получаем бесконечную череду пеонов, следующих маршрутом "родильный дом — рекрутинговый центр". Далее — по привычной схеме: заказываем нужные юниты в необходимых коли-



Мнение об игре

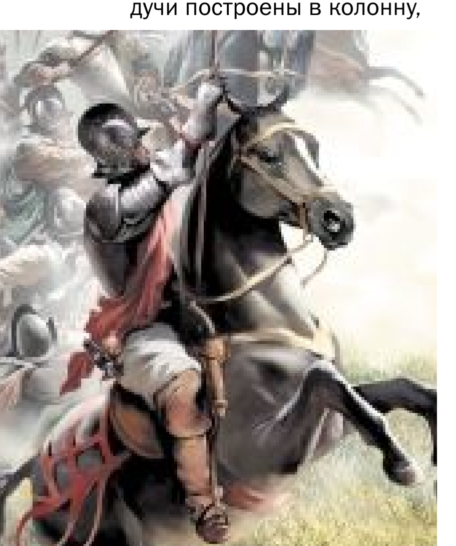
Господин М. Пиво (M. Beer) с сайта GamesWeb (www.gamesweb.com) грустит: "К сожалению, в плане визуализации игра не выдерживает никакой конкуренции со стороны C&C: Generals и Battle Realms." Как, однако, мало нынче осталось ценителей качественной плоской графики.



Индейцы племени сиу проживают исключительно в типи. Обратите внимание: обитатель нижнего правого жилища — явный поклонник творчества сэра Артура К. Дойля. Иначе с чего бы ему разрисовывать родные стены орнаментом из пляшущих человечков?

чествах, откидываемся на спинку любимого кресла и наслаждаемся зрелищем, блаженно улыбаясь собственному отражению в чашке с <здесь могла быть реклама вашего чая, кофе или даже кумыса>.

Пока вы глубокомысленно делаете очередной глоток, ваши ополченцы споро выстраиваются перед родным фортом. Когда число подчиненных перевалит за первую тысячу, в вашу голову придет шальная мысль: а зачем при таком количестве пушечного мяса применять какую-либо стратегию? Кому нужны эти построения, возня с высшим командным составом и прочая? Признаться, меня тоже одолевали схожие преступные сомнения — ровно до тех пор, пока я не ознакомился вплотную с руководством пользователя, которое гласит, что, в частности, полторы сотни всадников, согнанные в клин, получают улучшение в 95 единиц к атаке, а будучи построены в колонну, повышают степень защиты на 80 единиц. А что вы скажете, когда узнаете о наличии у каждого юнита собственного показателя воинского духа, складывающегося из нескольких составляющих? Некоторые, к примеру, племена панически боятся лошадей, а европейцы очень не любят, когда им заходят во фланг или тыл, — массовая истерика просто гарантирована. И таких тактических ухищрений в "ЗА" — два вагона и маленькая тележка. Вам все еще хочется действовать по принципу дезорганизованной орды или все-таки приступим к строевой подготовке и разучим несколько простейших военных хитростей?



Крепись, вождь

Не то индейцы: упрощенная схема развития позволяет дикарям плодиться в несметных количествах и крохотными группками по 7-8 тысяч человек атаковать зазевавшихся бледнолицых. У отдельных племен нет даже крестьян, вместо них — охотники, промышляющие крупной дичью. Дети природы, они не нуждаются в каких-то особых боевых ухищрениях. Главное их оружие — скорость (перечитайте прошлономерной отчет Олега Михайловича о скоростном забеге алебардщиков по пересеченной местности) и зерговская (в хорошем смысле этого слова) плодовитость, ведущая к невиданным доселе массовкам (авторы-разработчики гордо сообщают о 16000 юнитов, и цифра эта уже вошла в историю КИ и Книгу рекордов Гиннеса). В результате собственной тактической недееспособности бесчисленные волны краснокожих небратьев бессильно разбиваются о непоколебимые ряды пиконосцев, гибнут под копытами рейтаров (точнее, под копытами рейтарских коней) и, словно костяшки домино, скопом ложатся в траву, прочувствовав всей своей шкурой заряд картечи, претерпевший несколько апгрейдов и оттого ультрасмертоносный. Несчастные наивные аборигены. Жертвы колонизации. Как и мы с вами.

Если же вы до сих пор сомневаетесь в прелестях "ЗА", то проведите небольшой эксперимент: попытайтесь представить себе ожившее “Бородинское сражение” кисти Верещагина. Подключите воображение, придайте картине объем, наполните ее пушечной канонадой, криками, свистом пуль, ржанием раненых коней. Теперь запустите "Завоевание Америки" — и, уверяю вас, ощущения будут сходные. Магия? Вполне возможно. Но вернее всего — добросовестно выполненная работа.



Массовые, говорите, побоища? Многосотенные столкновения?

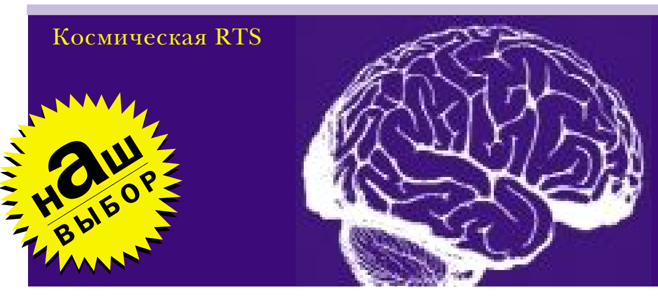




Haegemonia: Legions of Iron

Эпических масштабов космическая стратегия в реальном времени.

Космическая RTS



интерес 4.5

сложность средняя
графика 4,8
сюжет 4.2
музыка 4,5
звук 3,9
управление 4,5

www.haegemonia.com
разработчик: Digital Reality (www.digitalreality.hu)
издатель: Wanadoo (www.wanadoo.com)

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 192 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт) , 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 820+ Мбайт на жестком диске, 8x CD-ROM (рек. 16x).

Горячий вакуум

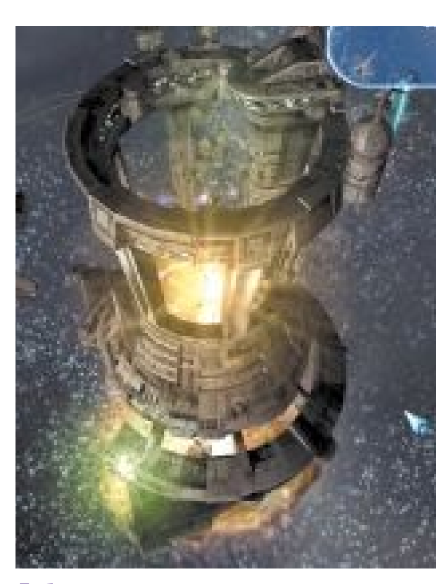
Теперь главное. Вопреки школьным молитвам про снаряд и воронку, недетским калибром, по дымящимся еще останкам предыдущего товарища — огонь, пли! Олег Хажинский

И вот коллизия. Налицо две совершенно одинаковые стратегии в реальном времени. Действие обеих происходит в открытом космосе, в пределах одной солнечной системы, обе по сути являются клонами Homeworld. В одной игре юниты говорят на тарабарском языке, в другой — на английском с акцентом. В одной полезные ископаемые доставляются на станцию в тележках, в другой мистическим образом оказываются в планетарных хранилищах. В одной истребители красиво заходят на боевой разворот, в другой нельзя без слез смотреть на взрыв космической станции. И там, и там — звездная пыль на сапогах. Слишком много межгалактической романтики вредно для здоровья. Признаюсь, факт существования Haegemonia после подробного знакомства с O.R.B. бурной радости у меня не вызывал. Разработчики, даром что из древнего европейского города, люди почти что свои, с окраины. Куда им тягаться с заморскими программистами? Между тем венгерская Digital Reality отвечает за появление главной космической трилогии в игровой индустрии: Reunion, Imperium Galactica, Imperium Galactica 2. Это профессионалы высочайшего класса. Но что такое их новый проект — может быть, просто конверсионная кастрюля, упрощенная версия игры для темной и необузданной аудитории RTS? Проверив крепления на шлеме, мы снова выходим в открытый космос…

Боже, он полон звезд!

Огромная к вам просьба, не сочтите за труд найти рецензию на O.R.B. в этом номере и ознакомиться с восторгами по поводу графики. Спасибо. Теперь представьте, что все это сказано про Haegemonia. Да, венгерский космос оказался ничуть не менее ярким, чем канадский. Более того, после некоторого пребывания "здесь" местные ландшафты начинают определенно нравиться все сильнее… Впрочем, пока мы справимся и сами. Вот, скажем, разрушенная орбитальная станция окружена сотнями обломков различной формы. Текстурированный металлолом сонно кружится в хороводе вокруг мертвого остова. Обладающая инерцией плавающая камера движением мыши закручивается вокруг гигантской развалины и нелинейно замедляет свой вращательный порыв, оставляя об-

ломки ползти на фоне каждый раз нового — и каждый раз ослепительно красивого! — бэкграунда. Через полчаса это развлечение надоедает, мы перемещаемся чуть ближе к поясу астероидов. Ремарка: если в O.R.B. действие происходит в "какой-то" звездной системе с участием "неких" инопланетян, то в Haegemonia мы начинаем игру у себя дома. Солнце, Меркурий, Венера, Земля, Марс… что там



Добывающая станция извлекает полезные ископаемые из недр очередного астероида прямо-таки с неземной грацией. Медлительные и безоружные, станции нуждаются в постоянном пригляде со стороны юрких истребителей.



Даже небольших размеров космостанция значительно превосходит по диаметру Садовое кольцо и не собирается взрываться после атаки сотни-другой жалких истребителей...

...однако, умирая, делает это с чувством, с толком, с расстановкой. Взрывается исполин медленно, в несколько этапов, с последовательной демонстрацией всех известных в кино спецэффектов. Перед вами всего лишь одна из фаз деструкции.



дальше, напрягитесь! Правильно, перед Юпитером идет пояс астероидов. Титанических размеров облако из замерзших глыб самого разного размера — и все они перед нашими глазенками. Едва живая при нормальном течении времени, пыль воскресает в режиме рапидной съемки.

Да, разработчики не пожалели памяти на текстуры. Одинаково хорошо смотрится и микроскопических размеров одноместный истребитель, и космическая станция диаметром с московскую кольцевую. И там, и там видны следы сварки, броня отливает неземным цветом в лучах родного светила. Конечно, все это стоит денег — даже быстрые машины начинают задумываться, потеряв большую компанию кораблей в облаке астероидов. Но разве это имеет значение?

Сценарий

Сюжет хватает игрока за шкирку с первых же минут и не отпускает до самой смерти. Все фирменные черты большой космической оперы Imperium Galactica налицо. Есть главный герой и другие действующие лица, которые перемещаются из миссии в миссию. Герой постепенно развивается, получает награды и зарабатывает деньги. Актеры не ленятся вступать в пространные диалоги, ошибаться, спорить, предавать друг друга и хлопать по плечу после удачно проведенной операции. Впрочем, чувство меры не подвело сценаристов ни разу — сюжет отвлекает нас от игры так часто, как нам того хочется. Обучающие задачки переходят в реальные задания настолько незаметно, что о стратегии и тактике не успеваешь и подумать. На уровне "легкий" играть слишком легко, но, вот чудо, — после зубодробительного O.R.B. подобная примитивность не раздражает, наоборот. Мы просто стараемся выполнить очередное задание и радуемся, когда это удается без особых проблем. Миссии Haegemonia сливаются в одно целое, что, согласитесь, признак высокого класса.

Не иначе, сказывается опыт Digital Reality в области "больших" стратегий. После каждого этапа игры нам разрешают взять с собой самые верные корабли с экипажами и несколько героев. Научное дерево, кстати, тоже кочует из миссии в миссию. Повторения кошмара не будет. Однажды



Тактическая карта мало того, что удобна, но еще и прилично выглядит. Игра сделана так, что при переходе между двумя режимами игрок не испытывает привычного для O.R.B. дискомфорта.

изобретенный "ионный компенсатор" не придется сотни раз придумывать вновь. Однако осушить источник научной мудрости за всю игру тоже не получится. Разработчики честно предупреждают: думайте, перед тем как тратить отпущенные на миссию RP в планетарных научных центрах. Направлений восемь, от корпусов кораблей до социологии и разведки. Внутрь лучше не заглядывать — ослепнете от разнообразия. Скажем, изучив примитивную технологию "Базовое протонное вооружение" и требуемые на фронте пушки с бластерами, я вдруг с волнением в сердце обнаружил также "Continuous Feedback Control", "Large Scale Feedback", "Superconducting Accelerator" и "Target Image Filter". Пример, что называется, творческого отношения к работе. Чего не скажешь о создателях O.R.B. с их порядковыми номерами...

Десять в одни руки

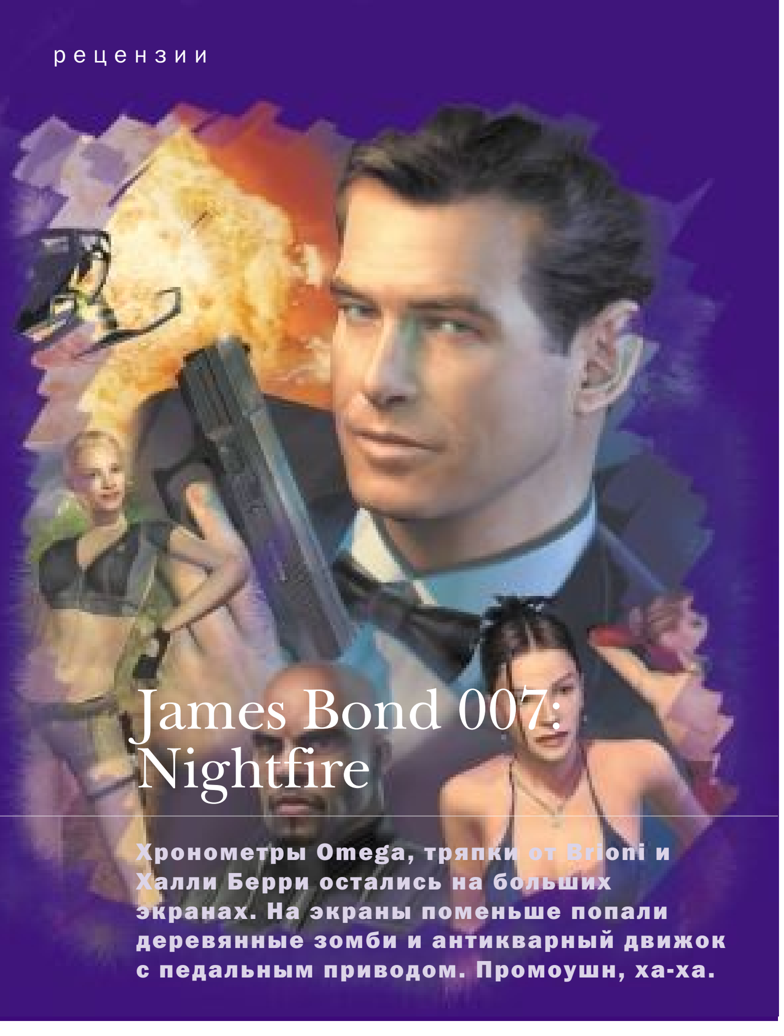
Не ждите от сюжета эсхатологических откровений — пианист играет, как умеет. Изначальное противостояние землян и жителей марсианских колоний довольно быстро оборачивается изобретением гиперпространственного двигателя, его первыми испытаниями и...
Впрочем, играйте сами. Скажу лишь, что действующих рас в игре не две, а четыре. По сути вся "марсианская" кампания оказывается на поверку затянувшимся, но нескучным tutorial. Стратегические глубины совсем не RTS-масштаба начинают обнаруживаться чуть позже. Боюсь, когда Master of Orion 3 все же решит появиться на свет, место будет уже занято играми вроде Haegemonia. Здесь есть все, что нам так нравилось в первых MOO: звездные системы с планетами и спутниками, немного экономики и микроменеджмента, сильная наука, солидный выбор кораблей и типов вооружения и вменяемая боевая система, которая дает возможность сначала подумать, а потом сделать.
Нельзя сказать, чтобы управляться с планетарным строительством в Haegemonia было сверхудобно, но в рамках скромных возможностей, того, что у нас есть, — запутаться невозможно. Каждая планета или спутник может стать космической верфью для строительства флота, посвятить себя научным исследованиям или же начать большую реформу, имея в виду увеличение населения, воспитание военных кадров, производство запчастей для сборочных заводов и т.д. Ни метра глубже — только то, что на поверхности.

Покой не снится

Конкуренту Haegemonia удалось продемонстрировать звездные войны с лучшей стороны. А вот венгерские разработчики при всем качестве графики не смогли научить камеру показывать происходящее в самом выгодном ракурсе. Напротив, пролеты вслед за истребителем в O.R.B. забыть невозможно. В Digital Reality нам предлагают заняться монтажом самостоятельно. Зацепившись за объект, нажимайте "G", перебирая различные режимы. Если повезет, вы увидите нечто захватывающее дух. Если не повезет — мутный космос и ключевой взрыв где-то за кадром.
По части тактических возможностей перевес снова у пилотов O.R.B. В Haegemo-nia сражаться проще. Выбранные корабли самостоятельно формируют оптимальный строй и летят воевать. Если истребители еще утруждают себя перемеще-ниями, то среднего размера "корветы" воюют неподвижно. Они зависают над целью и начинают ее расстреливать, почти не надеясь погибнуть. Впрочем, кое-какая свобода действий есть и здесь. Игрок может выбирать из трех стандартных моделей поведения и указывать приоритеты при выборе цели: корпус, оружие или двигатели. Скажем, если противник превосходит нас огневой мощью, имеет смысл отключить "агрессивное поведение" и попросить пилотов вести огонь по системам вооружения.
Другая тонкость — выбор правильного вооружения при строительстве эскадры. Один и тот же "протонный излучатель" может стрелять сгустками энергии — медленно, но больно, или очередями из бластера — быстро и слабо. Однажды я был свидетелем того, как на обвешанные тяжелыми излучателями "корветы", возвращающиеся после бомбардировки космической станции, напала горстка вражеских истребителей. "Корветы" оказались абсолютно бессильны против этих юрких бестий и вынуждены были отступить.

Жалоб нет

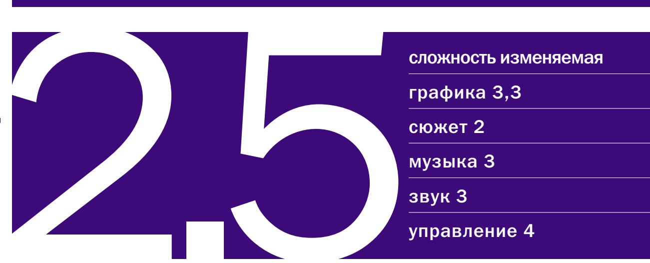
Возможно, вы удивитесь — где привычные стоны о сложности спортивного ориентирования в 3D, жалобы на головокружительную камеру и оторванный от реальности тактический 2D-режим? Так вот, слез не будет. Освоившись с тонкостями управления (кстати, если вы не являетесь представителями инопланетной расы "драк", инвертируйте в опциях ось Y) и выполнив первое задание, игрок ЗАБЫВАЕТ, что действие Haegemonia происходит в абсолютной пустоте. Это правда.
В отличие от космоса O.R.B. местный вакуум совсем не выглядит чужим и холодным. Не знаю, оказывает ли влияние близость родной планеты или просто правильно подобраны нужные коэффициенты... Но через час пребывания в Haegemonia ты начинаешь просто дышать этой игрой. Время страха и взаимного недоверия, черной полосой отделявшее меня от космических RTS, кажется, заканчивается...



James Bond 007: Nightfire

Хронометры Omega, тряпки от Brioni и Халли Берри остались на больших экранах. На экраны поменьше попали деревянные зомби и антикварный движок с педальным приводом. Промоушн, ха-ха.





www.007.ea.com

разработчик: Gearbox Software (www.gearboxsoftware.com)

издатель: EA Games (www.eagames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 675 Мбайт на жестком диске (рек. 1,4 Гбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM.

Одного Бонда мало

Бонд — везде. Призывно смакует невзболтанное в кинотеатрах. Скользит по льду на телеэкране. Щурит метровые глазищи с уличных афиш. Целит десятками пистолетов с газетных прилавков.

Михаил Бескакотов

Самое наглое, что он мог себе позволить, — появиться на экране моего ненаглядного монитора. И он, конечно же, не преминул это сделать. Что ж, здравствуйте, мистер Бонд, здравствуйте. Мистер Бонд, я посмотрел последний фильм с вашим же участием в виде трех вариантов красивейшей трейлерной нарезки. Я даже видел демоверсию игры с вашим участием, где вы изящно прятали М-16 во внутренний карман пиджака. Мистер Бонд, а у вас, между прочим, были шансы.

Теперь банановый

Шансы произведения Gearbox и EA резко пошли на убыль не с первыми скриншотами и технической информацией, как это обычно бывает у безнадежных игр, а с началом рекламной кампании Die Another Day. Миллионы людей попали под массированный маркетинговый удар: бесчисленные промо-акции, заказные статьи на тему, ролики и баннеры обрушились небесной карой на каждого, кто хотя бы слегка живет в современном информационном пространстве.
После такого думать о Nightfire как о компьютерной игре не получается. Рекламный перформанс — как минимум. Развесистые уши толстенной лицензии настойчиво отсылают к целлулоидному источнику, поэтому поклонники бондианы только что снова пересмотрели все-все фильмы о суперагенте. Теперь им хочется, играя, сравнивать, искать десять отличий, находить цитаты и намеки. Они будут наказаны бескомпромиссным трэшем про очень ядерные боеголовки и полным отсутствием контекста. Сюжеты, диалоги, прочее умничанье — это к Флемингу, пожалуйста. Прошу признать факт: Nightfire не сколько шутер-по-мотивам, сколько несчастный чупа-чупс, вроде тех, что раздают приветливые работники некоторых кинотеатров перед сеансом.

The names have been changed to protect the guilty

Именно так: изменены были абсолютно все имена. Бонд, Джеймс Бонд, остался в гордом одиночестве с брэндом имени себя, обреченный пользоваться безымянными наладонниками, мобильниками и автомоби-

лем, подозрительно похожим на Aston Martin Vanquish, но таковым не являющимся. У издателей Nightfire не хватило средств на приобретение сопутствующих Бонду многодолларовых торговых марок? Не думаю. Вариантов могло быть несколько: либо EA просто сэкономила на лицензировании, либо рекламодатели не купились на одно лишь громкое имя магната игроиндустрии и попросили предъявить продукт к ознакомлению. А продукт оказался не высшего сорта, не получал восторженных первовзглядов в прессе и на аудиторию The Sims претендовать не мог. Либо, что более вероятно, расчетливые бизнесмены решили, что в шутеры обречены играть люди, могущие только мечтать об "Астон Мартинах", пожевывая свой кислый бигмак. Как бы то ни было, сверхсекретный агент Ее Величества, переодетый во все китайское, остался бродить по нудным уровням. С потерянным смыслом жизни, зато с базукой. Фирменного бондовского шика в Nightfire нет абсолютно. Вместе с дорогостоящими побрякушками в игру не попали роскошные спецэффекты, сотни высокохудожественно покореженных автомобилей, самолетов и статистов, десятки хитромудрых гэджетов и все остальные примечательные вещи, которыми славен самый главный после Исаева шпион. Выполнять сверхсекретные задания отправляют не в живописные своими декорациями экзотические страны, а в серые, угловатые до зубной боли подвалы и сарайчики, доверху забитые умалишенными клоунами-паралитиками. Минимализм потрясающий: эта коробка символизирует



Их хайсе шрайбикус! Унд прошу обратить особое внимание на текстуры.



Ритуальные танцы перед отходом в мир иной: покрутиться на пятке, раскинуть руки — и полететь!..

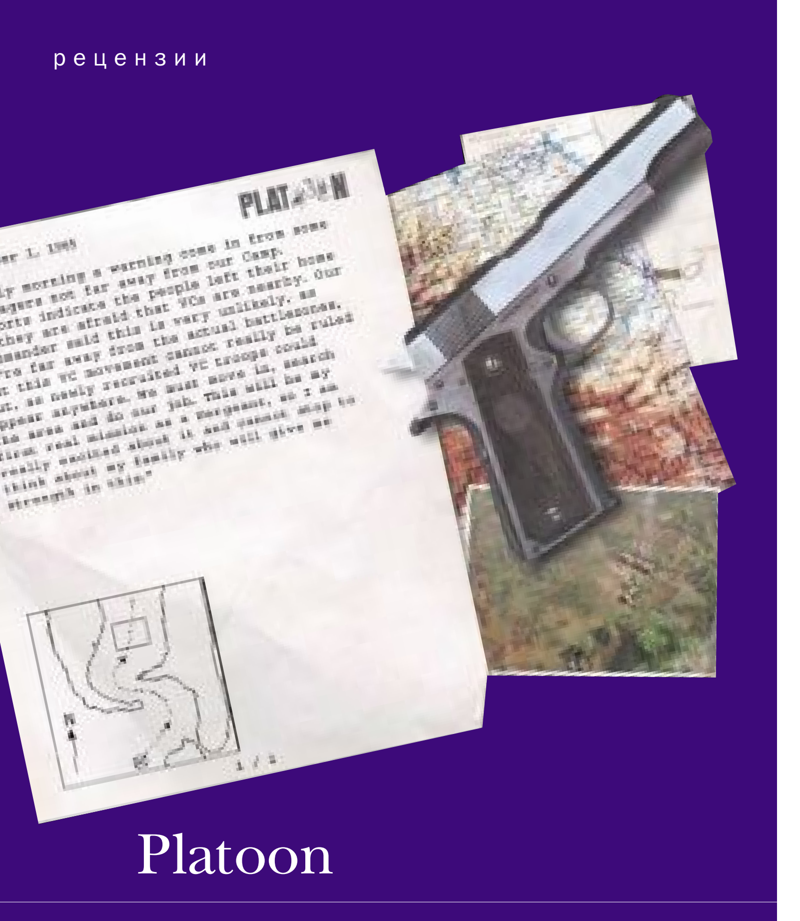
компьютер, та — сейф, вон ту коробку обтянем деревянной текстурой, и будет у нас славянский шкаф. А то и два шкафа. Расставим за коробками дуболомных орангутангов — веселись, детвора! Но детвора почему-то не хочет.

М-м-м, "Манон"!

Ребятам постарше намного труднее. Расстраивает не столько допотопный, откровенно мертвый, движок от Half-Life и скупая на фантазию режиссура конкретно в Nightfire, сколько понимание того, что подобного ширпотреба предвидится в скором будущем отнюдь не в гомеопатических дозах. Впрочем, "неперсонифицированная маркетинговая коммуникация" тоже может играть в баскетбол: смотрите с удовольствием "Каннских Львов", Spider-Man: The Movie, ту же, будь она неладна, кинобондиану. В Gearbox же красиво зарабатывать на жизнь разучились. Придерживаются особого мнения относительно роли творчества в заведомо мусорном жанре: Nightfire целиком, от корки до корки, собрана из несвежих штампов, преимущественно консольных. Игровой процесс представляет из себя взмыленную беготню от генератора к пульту управления, оттуда — к еще одному генератору, к пульту, снова к генератору, сигнализации, кнопке, рычагу, выходу... Серая, непролазная тоска. Такой дизайн уровней рождается усилиями только Самых Лучших Дизайнеров В Мире, а проверяется — методом наспех собранных фокус-групп, участники которых интересуются не играми, а безусловными единицами за галочки в паршивой анкете и бесплатным кофе. Без кофеина.

Packshot

Отстрел падонкафф в несметных количествах прилагается, но оживить процесс не в состоянии. Гады тупы, сами лезут под пули, строят предсмертные гримасы в лучших остинпауэрсовских традициях, только с немалой претензией на серьезность. Сюрприз: крови нет. Местному ноль-ноль-седьмому выдали лицензию на убийство, заточенную под рейтинг Teen, прибавив тем самым к своей аудитории лишний десяток беременных женщин, страдающих эпилепсией.
Играть было бы совсем дико, если бы не спасительные островки веселящего трэша: Бонд носится по фуршетному залу и, приставив к очам зажигалку, фотографирует дамские прелести. Или, сказав "Поехали!", летит в космос — устранять мировое зло, шмаляя по нему из бластера. Выглядит настолько свежо, что заколка не выдерживает.
Бонд? Не-а. Просто Толик.



Platoon

Аркадная стратегия совсем не по мотивам культового стоуновского фильма.

Action/RTS



интерес 3.9

- сложность изменяемая
- графика 4,1
- сюжет 4
- музыка 5
- звук 4,5
- управление 4,1

www.montecristogames.com/platoon

разработчик: Digital Reality (www.digitalreality.hu)

издатель: Monte Cristo Multimedia (www.montecristogames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 500 Мбайт на жестком диске, 6x CD-ROM, DirectX 8.1+.

Целлулоидные джунгли

Digital Reality — контора решительная, работает на два фронта, издает игры через нескольких публикаторов и пытается угодить решительно всем.

Александр Металлургический

Этакий универмаг от игроиндустрии с девизом "Без покупок еще никто не уходил!". В доказательство своей правоты гордо демонстрируется цепной вышибала на выходе из заведения.

Пока виртуальные космонавты жадно, затяжными глотками, пьют обжигающий вакуум, щедро сдобренный звездами, киноманы лихорадочно перетряхивают изделие номер "2": все ли на месте? Вьетнам непокорный, одна штука — есть, "длинная птица" в хаки — тоже на месте, чернокожий верзила в обнимку с М-60 — и тот не забыт. Позвольте, а где же Главные Герои Культовой Киноленты? И кто такой этот... как его, дьявола... Каутский! То есть Лайонсдейл!

Все не то. Известный кинолейбл — лишь ширма, промоутерский трюк, пустая маска — ни Беренджера, ни Шина образца 1986 года здесь нет и, боюсь, никогда не было. Самого Оливера Стоуна — понятно, в тайне от него самого — подвергли принудительной и жестокой правке: теперь его перу принадлежит лишь название. Все остальное — чистейшей воды продукт венгерского умственного труда.

Оранжерея...

Признаться, выглядит сие творчество "по мотивам" довольно неоднозначно. Пролетая на бреющем над джунглями и рисовыми полями, насмотришься всякого. Разработчики, невзирая на тяготы ботанических штудий, сдюжили и населили игровые уровни десятками разнообразнейших растительных форм: тут вам и банан-пальмы, и слоновья трава, и еще какие-то непознанные "кусты". Зеленое море мягко, успокаивающе о чем-то поет, подчиняясь легчайшим дуновениям ветра, — и оттого очень опасно. Сюда славно нырять — проверните мышеколесо и окунитесь! Приближение к земной поверхности приятно удивляет: заросли распадаются на отдельные деревья и кусты, а те в свою очередь — на самостоятельные побеги и листья. Главное — не переставаться с зумом, иначе вместо буйства красок природы вашему взгляду явятся отдельные полигоны.

Справедливости ради стоит заметить, что модели техники и личного состава вряд ли сколько-нибудь изменят вашу жизнь — они явно страдают от нехватки мелких деталей. Для различного рода машин это некритично — по большому счету

в миссиях это гости довольно редкие. А вот бравым морпехам, в компании которых придется тереться в течение многих часов, явно не повредила бы сотня-другая дополнительных плоскостей. Недосмотр главдизайнера: убить кучу времени на кропотливый motion capture сотни телодвижений только для того, чтобы прикрутить это великолепие к взводу железных дровосеков, небрежно сваренных из жести? Еще раз: не перестарайтесь с зумингом — удовольствие будет зарублено на корню.

Дизайн карт, хоть и лишен какой-либо фауны (кроме хошиминовских головорезов), все равно радует. Явственно чувствуется любовь и внимание к процессу. Возьмите ту же завалящую вьетнамскую деревушку: оставленный у колодца велосипед, белье, вывешенное для просушки, прочие мелочи быта, складывающиеся в удивительно яркую и живую картинку. Надо сказать, довольно динамичную — при выкрученных на максимум деталях тормозить даже не помышляет, что, сами понимаете, дорогого стоит.



Брифинг в полевых условиях. Сейчас одна половина отряда пойдет налево и будет отсиживаться за краем карты, а вторая — под вашим водительством — перестреляет всех недружелюбных товарищей в соломенных шляпах.



Подчиненные крупным планом. Под курсором — пулеметчик, вечный фаворит и просто рэмбо. К концу миссии, кроме сержанта, выживает обычно только он.

...и парник

Суть проста до изнеможения. Игра надежно заперта в рамки "обезжиренной Commandos" и не представляет опасности даже для неофита. Все действующие лица делятся на "героев" и "пушечное мясо". Последних можно не жалеть, подставлять под перекрестный огонь, либо использовать в качестве миноискателя — даже если они (не)доживут до конца миссии, это никак не отразится на последующих заданиях. Героев, которыми обычно являются сержанты (Лайонсдейл и еще кучка "дедушек"), наоборот, следует беречь и прикрывать щитами из тел рядовых, так как с их смертью автоматически заканчивается и миссия. Возможно, кто-то назовет подобные действия неуставными отношениями, мы же скажем прямо: это, друзья, тактика. Commandos-черты проявляются в наличии у солдат разного рода навыков. Набор вполне стандартный: разнообразная пехота с различным вооружением (от безобидных М-16 до чудовищных гранатометов), многофункциональные коммандос, саперы, филиппинские хилеры с аптечкой, на ходу исцеляющие вояк, и т.п. Рецепт применения прост: в нужное время и в нужном месте из набора инструментов для конкретной гайки выбирается наиболее подходящий ключ. В экстремальных случаях приходится действовать сообща, но это уже отдает примитивизмом вроде Army Men и вообще ни в какие ворота. Остервенело колотить кувалдой по заклинившему болту — не наш метод.

Чтобы хоть чуть-чуть продлить срок службы рядового, сержант должен знать следующее: лежащий солдат менее заметен, а значит, защищен в большей степени; в бегущего солдата трудно попасть, но он в упор не замечает мин. Кроме того, абсолютно все типы поверхности, вкупе с уже упоминавшимся разнообразием флоры, различаются между собой степенью создаваемой маскировки и защиты. Вышеозначенные особенности надлежит с умом использовать себе во благо. На практике это означает, что вам придется лечь брюхом

Мнение об игре

Звездан Обрадович (Zvezdan "The Ol' Bachelor" Obradovic), сайт ActionTrip (www.actiontrip), как всегда, бьет не в бровь, а в глаз: "В игре присутствует хорошая, интересная идея, нетривиальные задания, облеченные в приятную графику и звук, аутентичная атмосфера — но реализация отдельных моментов через пару часов заставит вас вопить как оглашенного". Итоговый рейтинг: 67%.

в кусты и исползать каждый квадратный метр карты в поисках мин и тех, кто эти мины предусмотрительно раскидал по окрестностям. Собственно, все. На этом тактические ресурсы Platoon заканчиваются. Поиск врага затрудняется тем, что морпехи не видят происходящего у них за спиной. Более того, мозгов у них нет вовсе — авторы решили, что и так хорошо. Кому-то хорошо, а кому-то ведь с этими и в армии служить... Словом, очень неприятно осознавать, что ваши подчиненные самолично атаковать никого не будут, даже если этот "никто" расстреливает их в упор. Необходимо личное напоминание — так задумано создателями игры, и вас честно об этом предупреждают еще во время обучающей миссии и просят не расслабляться. Очень жаль, что наши венгры не доросли до режимов агрессивности а-ля Soldiers of Anarchy, — если собственной соображаловки не хватает, могли бы спросить совета у коллег по цеху. Или у умудренного опытом меня. Ко всеобщей лоботомированности придется привыкать. Те же вьетнамские партизаны... как бы это помягче... Они объелись "сникерсов", растеряли тормоза и обратную передачу: однажды завидев людей в хаки, соскакивают с узкой колеи скрипта и чешут по кратчайшему расстоянию в сторону своей безвременной командировки ко вратам вьетнамского рая. Искусственный идиот даже не пытается умничать: в кусты не залегает и за деревьями не прячется. Стоит, где поставили, не утруждает себя обезьянничанием и реагирует лишь на проникающее воздействие пули в затылок. Никакого то есть спортивного азарта — сплошной забой картонных мишеней. Доколе будет продолжаться этот произвол со стороны дизайнеров миссий?! Доколе будут гнать откровенную халтуру скриптизеры?! Или я в Moorhuhn давно не играл?..



Зачистка вьетнамской деревушки при участии гранатометчика происходит весьма бодренько. Партизаны вооружены АК-74, — какая жалость, что игра не позволяет подбирать трофеи.

Разобраться в себе

Приятные внешние данные, необремененные тактическими излишками, весьма успешно способствуют проникновению игры в область сердца, но дальше предсердий дело не идет. Сохраняться можно только между миссиями — чуете, чем пахнут подобные изыски? Очень невесело порой переигрывать непокорную миссию целиком по вине незначительной оплошности. Человек, казалось бы, и рад прикипеть к монитору на часдругой-до-послезавтра, но игра внезапно являет миру свой строптивый нрав и лупит несчастного линейкой по пальцам. Дескать, опять неправильно! Обратно не то! А ну, иди напиши на доске тысячу раз фразу "Я, нехороший человек, не буду больше бегать там, куда не звали, стрелять, куда не просили". Спустя энное количество проваленных попыток энтузиазм угасает окончательно и безвозвратно. Четкое осознание абсолютной невозможности пройти миссию каким-либо нестандартным способом навевает безотчетную тоску по фальшивой, но все-таки свободе Soldiers of Anarchy.

Однако симпатичный Вьетнам так просто не отпускает, и я даю ему еще один (конечно, не последний) шанс: спустя несколько рестартов карта надежно засела в мозгу, последовательность действий, ведущих к победе, вызубрена так, что от зубов отскакивает, а полученный в подарок от лейтенанта забылфамилию коммандо ободряюще подмигивает и обещает в этот раз не подкачать. Простодушный, я ему отчего-то верю и с готовностью ныряю в зеленое море джунглЕй. Watch your six, злобные вьетнамцы...

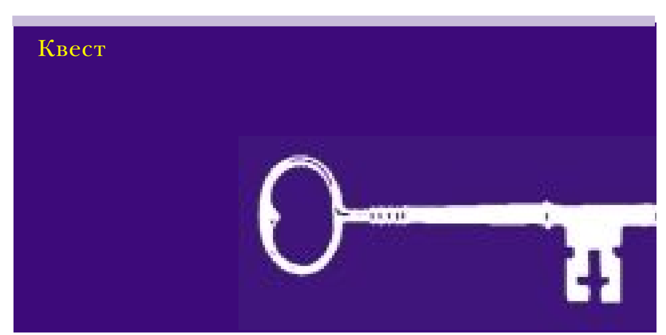


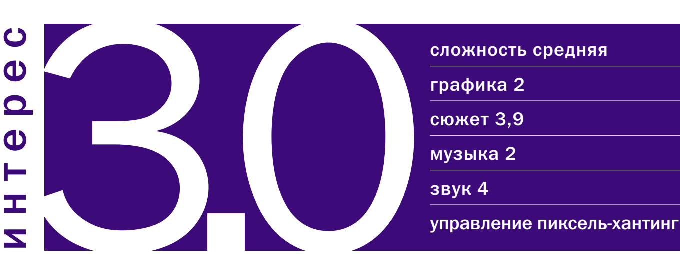
Добрый сержант живо обучит вас всем тонкостям игры. NOW MOVE YOUR ASS, LADIES!



Post Mortem

Детектив, сделанный без особого представления о канонах и основах жанра. Квест на всем готовеньком — триггерах, мертвых пазлах, несмертельной нелинейности. Серая, пустая вещь.





www.postmortem-videogame.com

разработчик и издатель: Microids (www.microids.com)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32), DirectX 8.1, 16x CD-ROM, 470 Мбайт на жестком диске.

Помни

Проклятущий Post Mortem. Случается же такой квест — "ужас смертный", все говорят. А ты вот ожидаешь его… хвалишь… Иногда заглянешь в будущее — да, правда, страшноват, болезный… И давай дальше хвалить-ожидать.

Маша Ариманова

Бесполезно. Нет смысла воскрешать перед мысленным взором все до последней адвенчуры этой славной традиции, незачем радоваться прогрессу главного дизайнера (который добился определенных успехов по сравнению с собственной "Дорогой в Индию" и из третьесортного Сокаля расцвел во второсортного), охотиться за литературными прототипами и накладывать игровые скриншоты на киноэнциклопедию. Даже мой новый аппарат для профессиональной фотоохоты (громоздкий HyperSnap DX-5) вместо аутентичного и приятного уху настоящего корреспондентского щелчка издает некое придушенное скрежетание, когда на экране мрачный Post Mortem.

Похороны, которые всегда с тобой

Самое жуткое разочарование вызывает тот неизбежный момент, когда бесконечные фильмы и трехмерные ролики креатуры непризнанного гения Стефана Брошю (Stephane Brochu) проходят, и перед тобой устаканивается истинная картинка квеста во всей своей леденящей безысходности. Это та самая запотевшая полоска пикселей, которую, якобы, невзирая на отчаянное сопротивление перспективы, можно вращать на триста шестьдесят градусов, что мы созерцали в "Дракуле", "Титанике", "Версале"… Символ Cryo. Знак Microids. Проклятие Arxel Tribe. Обычно я с таким мотором мирюсь. Ухитряюсь как-то. А это, в конце-то концов, квест с детективной интригой, мистикой и двойной декапитацией ("очевидное самоубийство") в заставке: все, как мне нравится. Но почему, почему, почему на сей раз разработчики использовали приличный движок с полигональными моделями персонажей и ПРАВИЛЬНЫМ положением вещей исключительно в диалогах, любовных сценах, погонях и прочих неинтерактивных (!) сценках?! Тесное соседство сравнительно прогрессивных тех нологий и кондового OMNI-3D смотрится просто неизъяснимо дико. (Вот уж кому не помешала бы терапия консолями! Где ты, пре-



Ну не "Мементо"? Не "Мементо" ли?



Вот эта ма-а-аленькая собачка не прекращает истошно верещать на протяжении всей обстоятельной, неторопливой беседы Макферсона со свидетельницей. А беседы в Post Mortem — как клетки. Никаким способом из них не выберешься. И реплики пропускать тоже воспрещается.

красный чужеземный принц Ларго Винч?) Особенно наглядно контраст между паровозом и одногорбым верблюдом демонстрируется в сценах, где какой-нибудь значимый для сюжетной линии второстепенный персонаж восседает среди безмолвных и неподвижных статистов. Любовно смоделированная райская птица меж размытых скоплений пикселей. Да-да, вдобавок ко всем прочим визуальным оскорблениям подвижные и говорящие герои самым наглым образом ВРЕЗАНЫ в перископную ленту трехлетней давности!
Возможно ли, что такое, с позволения сказать, художественное решение принято сознательно, а не под давлением внешних обстоятельств? Может быть, встречи со знакомыми людьми и диалоги мы наблюдаем как бы со стороны, в минуты кинематографического просветления? А при перемещениях по перекошенным улицам еще не познавшего войну Парижа вновь оказываемся заперты в пропитанном абсентом мозгу Гаса Макферсона, человека с лицом плохо собранного фоторобота, художника и частного сыщика, который наблюдает мир в качестве серии нечетких выпуклых галлюцинаций? Единственное приходящее в голову оправдание действиям разработчиков.

Memento

На всем протяжении Post Mortem меня не покидало чувство смутного узнавания. Псевдолатинское название... Флэшбэки-молнии. Странная структура повествования, в котором, как выясняется, все самое важное произошло задолго до. И даже сам главный герой... Гас Макферсон?! А не может ли это быть замаскированный... ГАЙ ПИРС?!
Нет, каждый квестовый герой — в той или иной степени протагонист "Мементо". У игроков короткая память (не то что у читателей): поэтому частный адвенчурный сыщик конспектирует ВСЕ, как если бы страдал повторяющейся каждые пятнадцать минут амнезией. Содержание разговоров. Имена всех встречных персонажей, даже если это друзья детства и старые знакомые. Адреса. Телефоны. Содержимое полицейских отчетов. Пометки на карте. Мой дом. Мой любимый ресторан. Моя машина. Но, пожалуй, только зачарованный Макферсон делает свои записи аккуратными печатными буквами и ЖИРНЫМ ГОТИЧЕСКИМ ШРИФТОМ!
ФАКТ ПЕРВЫЙ: НЕ НОСИТ ОЧКОВ.
ФАКТ ВТОРОЙ: НОС, КАК У БОКСЕРА.
ФАКТ ТРЕТИЙ: КОРОТКИЕ ПРЯМЫЕ ВОЛОСЫ.
ФАКТ ЧЕТВЕРТЫЙ... Вот именно так выглядит записная книжка Гаса в одном из ключевых моментов детектива — составлении скетча подозреваемого на основе противоречивых свидетельских показаний. В таком нолановском контексте не кажется слишком абсурдной даже необходимость читать всю документацию не напрямую, а через визитку определенного персонажа (она открывается в инвентории и служит своего рода транслятором текста. Честное слово!). Скетчи и визитные карточки заменяли художнику начала века снимки "Полароида".
"СИЛЬВИЯ БЛЕЙК, ЕЛИСЕЙСКИЕ ПОЛЯ 21-75. ПОМОЖЕТ ТЕБЕ ИЗ ЖАЛОСТИ." И так далее. Тут и призадумаешься об источниках вдохновения Стефана...
Между прочим, местная инвентория чрезвычайно неудобна и помимо карточных фокусов. В окошке умещаются два, максимум три предмета — забыть, что у тебя имеется в карманах, проще простого. Вот и приходится перед очередной преградой недоуменно, точно герой Гая Пирса, выуживать из карманов то здоровенный молоток, то бутылку красного вина, то поддельную голову Бафомета...
Несколько снижает эффект вторая часть квеста, где роль рассказчика переходит от Макферсона к некоему Жаку Хэллоуину, верзиле с пышными усами, квадратной челюстью боксера и короткими прямыми волосами. Мужчине, который не носит очков. Играем мы уже за этого таинственного Жака... но почерк в его записной книжке, ха-ха, в точности такой же, что и у коллеги Гаса. Еще одна дыра в похожем на швейцарский сыр сюжете.

Мэнсфилд-парк

Не-ет, на готические конспекты Гаса и Жака вы еще будете молиться. Это и впрямь единственный способ уследить за аморфным, местами нелинейным, переполненным ненужными диалогами и расползающимся по швам сценарием.



Цивилизация и бедуин. Вопиющее классовое неравенство. Один движок для всех и каждого! И правда, что им стоило остановиться на чем-нибудь одном?



Чуть-чуть deep red в сером Париже. Рекордное число декапитаций! Спешите видеть!



Жак Хэллоуин и девушка Гаса Макферсона. Встреча. Да, вторая половина Post Mortem дана в хардкорной ретроспекции...

Детективная протоплазма. Преступление запутано сверх всякой меры, а так как Брошю и компания уделяли повышенное внимание тому, чтобы и бармен, и носильщик, и клерк за стойкой отеля "Орфей" представляли собой не автоматы по выдаче улик, а сложные цельные личности, работы у прилежного дознавателя невпроворот. В зависимости от того, выдает ли Макферсон себя в одной точке за страхового агента или журналиста, Post Mortem расходится двумя основными альтернативными линиями со множеством ответвлений: после одной неудачной реплики изменения в трепе с персонажами нарастают лавинообразно. Не то что бы неверные вопросы и ответы имели какое-то значение для развития сюжета — но ошибочный тон в интервью не сразу же приводит в тупик, как привык квестер; беседа еще долго может петлять по окраинным улочкам.

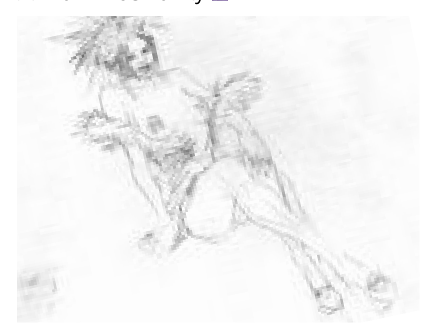
Пролистайте еще раз разговор с девицей легкого поведения из кафе. Можете сказать, что Макферсона хоть в какой-то мере интересует порученное ему расследование? Письменная работа с второстепенными характерами (озвучание, впрочем, тоже вполне себе) — самая сильная сторона Post Mortem, на это у авторов хватило и желания, и времени, и денег. Ну, молодцы. Впору открывать литературный кружок при Доме пионеров...

Нос для Холифилда

С квестовой точки зрения Post Mortem производит самое тягостное впечатление. Местные триггеры... Ох, предельно невязчивы. Стоит случиться загадке — и из кустов с треском, вздымая клубы пыли, выезжает белый рояль. Носильщики оставляют в самом центре холла чудовищных размеров баул, — желающим проникнуть на верхние этажи просьба занять места согласно купленным. Мастер забывает на ящике с инструментами молоток, едва на другом конце города только замаячила возможность разбить в двери стекло. Концовка — максимально прямолинейная, бесхитростная и брутальная серия алхимических, криптографических, лабиринтовых и по художественной части пазлов, столь хорошо знакомая нам по "Дракуле", "Дракуле-2" и "Некрономикону". Сами пазлы, впрочем, не так плохи. Взлом дверного замка на "пятерку". Сличение картинок — "четверочка". А самая сложная, самая чудовищная головоломка — это то самое составление скетча-фоторобота. Тяжелее всего мне дался неназистный боксерский нос... Знаете, там ведь много носов, которые можно счесть "боксерскими": расплющенные, сдавленные, смещенные...

Если вдруг окажетесь на моем месте... Боксерский нос — эта такая огромная, непристойная, распухшая, никак не умещающаяся на лице сливища.

Дрянь игра, к сожалению. Еще один "Хичкок". Плохо сделанный детектив с возмутительным графическим решением, назойливой легкой музычкой и сущей канцелярской фантасмагорией на правах геймплея. И чего ждала, спрашивается? Мерцало же что-то за горами Discworld Noir и Noctropolis, Mean Streets и Police Quest, Jack Orlando и Under a Killing Moon. Брезжило... Без толку.



Кое-что в Post Mortem все-таки не вошло. А стоило бы. Ничем другим они аудиторию привлечь не в состоянии.

Мнение об игре

"Вы слышите меня?.. Слышите?.. Я на самой середине этой... игры. Я только что стал... другим... персонажем... Я ничего не понимаю. Я запутался. Заберите меня из этой картинки!" Обозреватель Just Adventure (www.justadventure.com) Роберт Фрис (Robert Freese) оказался не способен даже выставить Post Mortem какой-нибудь рейтинг.



Hearts of Iron («День Победы»)

Практическое пособие для начинающих мировых диктаторов.

Глобальная стратегия



интерес 4.5

сложность высокая
графика 4
сюжет 4,8
музыка 4,5
звук 4,3
управление 4,1

www.snowball.ru/pobeda
разработчик: Paradox Entertainment (www.paradoxplaza.com)
издатели: "1С" (http://games.1c.ru)
и Snowball (www.snowball.ru)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.0, 6x CD-ROM, 400 Мбайт на жестком диске.

Мечта реваншиста

Игры шведской компании Paradox можно любить и можно ненавидеть. Причем иногда — одновременно.

Олег Хажинский

Автор знаменитой серии Europa Universalis (EU) активно укрепляет занятые позиции. То, что раньше казалось удачным компьютерным ремейком хорошей настольной игры, на глазах превращается в отдельный КИ-жанр, который скоро обрастет последователями и обзаведется собственным названием. Аскетичные коллеги Europa Universalis по цеху угрюмо молчат, сжимая в руках шестиугольники танковых дивизий. Сказать им в общем-то нечего…
EU видится представителем художественного андерграунда, который вдруг стал знаменит и продается у метро. Вчера он пил водку из мутного стакана, а сегодня ездит в "Мерседесе" E-класса и два раза в неделю посещает турбосолярий. Так вот. Движком EU нынче могут похвастаться две игры. Одна — для почитателей средневековой романтики, Crusader Kings. Другая — отрада поклонников военной истории, Hearts of Iron. Наша нынешняя подопечная. Авторы отказались от претензий на воссоздание истории человечества в целом и сконцентрировали свои усилия на событиях 30-40 гг. прошлого века. Вторая мировая война, период с 1936-го по 1948 год. В масштабах прошлой игры — вдох и выдох, в масштабах всего остального — целая жизнь. На экране политическая карта мира и смятенный 36-й. В мире неспокойно: три великие силы — "демократия", "фашизм" и "коммунизм" — готовятся изменить очертания его границ. Все знаменитые политические деятели и полководцы уже здесь. Неизвестные тоже, включая правительства Албании и Индонезии в полном составе. Переписать историю заново? С помощью Hearts of Iron это возможно.

Игра на вырост

Но вот вопрос: справятся ли средневековые игровые механизмы движка Europa Universalis с возросшей нагрузкой? Боевые действия образца Второй мировой значительно отличаются от неторопливых, степенных сражений древности. Мы располагаем средствами связи, позволяющими передавать информацию между континентами быстрее океанского лайнера. У нас есть истребители и стратегические бомбардировщики, которые в считанные часы покрывают огромные расстояния. В наших ангарах стоит бронированная техника, могущая пробить оборонительные позиции противника и вторгнуться вглубь вражеской территории, сея панику и хаос среди защитников.
Мы построили научные институты и промышленные комплексы, способные за год или два совершить ре-

волюцию в области военных технологий. Какое отражение все эти замечательные нововведения нашли в Hearts of Iron (HoI)?
Если EU была сделана по мотивам известной и хорошо сбалансированной настольной игры, то HoI движется в сторону от картонных берегов с шестигранными кубиками в регионы, которых нет на карте. Несомненно, эксперты, которых в нашей стране нет, обнаружат в игре влияние давно вышедших из печати настольных шедевров (от 16 и старше) World in Flames и Advanced Third Reich. Однако никто не станет спорить с тем, что Hearts of Iron — первое самостоятельное творение Paradox.



Масштаб действий по сравнению с EU расширился до целой планеты. Поверьте на слово — на обратной стороне земшара две Америки со всеми полагающимися деталями.

Альтернатива истории

Во внешнем виде игры ничего не изменилось. Разве что цветовая гамма, расположение информационной панели (теперь справа) и трехмерные модели юнитов — корабли, самолеты, танки и пехота. Специально для варгеймеров "попсовые" картинки можно заменить на привычные стеки серых шестиугольников, от которых игра сразу приобретает скорбное выражение лица. Не рекомендую. Карта боевых действий нынче охватывает весь мир, включая даже самые небольшие страны и маленькие острова. Не хватает разве что острова Святой Елены.
Базовых сценариев три: "Пробуждение гиганта" (1941-1948), "Блицкриг" (1939-1948) и невероятно длинная "Дорога к войне" (1936-1948). На выбор предлагается один из восьми державных флагов, но при желании любой из них можно заменить. Нет охоты участвовать в войне на стороне Японии, Италии или России-мамы? Никаких проблем: выберите Афганистан, Югославию или Китай-папу. Разработчикам абсолютно все равно, чью сторону вы займете. Вне зависимости от вашего участия мир все равно скатится к войне и обретет новые очертания. Новая игра — новый результат. Альтернативная история на марше. Наблюдать за перипетиями политической и военной игры из Эквадора — занятие увлекательное и несложное. Однако стоит лишь вам начать активные действия, появляются проблемы…

Бедный уран

Допустим, вы лидер продемократической Кубы образца 1936 года, который хочет завоевать мир. Как обычно поступают в таких случаях? Производят огромное количество средств вооружения и отправляются в атаку. Однако в этой игре лидер с неудовольствием обнаружит, что страна совершенно не готова к войне. Вместо достойной бронированной техники нам предлагают произвести prewar tank времен Первой мировой, а в роли покорителей планеты выступают кавалеристы. Следовательно, необходимо подготовиться, перековать орала на мечи. Открываем "Экран технологий"… и замираем от восторга. Вместо привычно "никакого" дерева изобретений мы видим иллюстрированный технический справочник времен Второй мировой. Авторы предлагают на выбор четырнадцать направлений деятельности: от доступных для понимания разделов "пехота", "бронированная техника", "авиация" до "доктрины военных действия на суше… море… и в воздухе". Внутри каждого направления — около сотни тем для исследования, разбитых на группы. Игре есть что рассказать по каждой позиции и даже показать — снимок фотохроники прилагается. Пожалуй, впервые после первой "Цивилизации" нам вновь становится так интересно жить дальше. В разделе "Ядерные исследования" мы находим не только "испытание ядерной бомбы",



Экран управления научными исследованиями — это "Цивилопедия" в квадрате. Один раз заглянув сюда, вы уже не сможете вернуться обратно. Сотни научных проектов в 14 областях, и о каждом — подробный рассказ с дагерротипами.

Мнение об игре

"Это глубокая, хорошо продуманная и сложная игра о Второй мировой войне, в которой вам придется принимать ответственные решения перед лицом великих лидеров былой эпохи", — предупреждает обозреватель сайта Strategy Gaming Online (www.sgo.cc).



Простая и эффективная система планирования атаки позволяет синхронизировать действия дивизий с точностью до часа. Сначала рейд тяжелых бомбардировщиков, потом стремительный танковый "блиц" по вражеской территории, после чего массированное вторжение пехотных частей. На все про все — несколько щелчков мыши.

но и "боеголовки с обедненным ураном" и даже "ядерные электростанции". Солнечная Куба уже представляется первой в мире ядерной державой, однако размер имеет... увы, это так. Чтобы получить доступ к нужным технологиям, нам сначала необходимо приобрести влиятельных союзников.





Битва марионеток

Дипломатическая система EU считается одной из наиболее детализированных и разнообразных. HoI делает еще один шаг в правильном направлении. Политические настроения правительств различных стран определяются точкой внутри треугольника. В вершинах этой геометрической фигуры — Великобритания, Германия и Россия как носители соответствующих идеологий. Остальные страны вольны выбирать свой путь и... заставлять другие государства следовать ему. Палитра дипломатических операций необычайно разнообразна и не ограничивается банальными "объявить войну", "образовать союз", "потребовать территорию", "обменяться технологиями". У игроков есть возможность аннексировать государство, установить марионеточный режим, настоятельно попросить изменить политический курс, передать часть своих вооруженных сил в помощь... — список далеко не полон и зависит от конкретной ситуации.

Вполне допустима политика военного невмешательства. Скажем, вы уделяете все внимание исследованию военных технологий, заключаете союзы с соседями, активно сплавляете им свои изобретения и на всякий случай укрепляете границы в особенно "тонких" местах. В итоге Чехия аннексирует Германию в 1939 году. История по Фоменко? Почему бы и нет.

Игры стариков

"Война начинается там, где заканчивается дипломатия". Известные слова человека с длинной фамилией вынесены на коробку игры. Масштабные боевые действия — душа HoI. К счастью, авторы не стали копировать примитивную "настольную" боевую систему из EU, придумав нечто новое. Несложный инструмент, Combat Coordination Box, позволяет синхронизировать действия дивизионов с точностью до часа. Мы не просто приказываем танковой дивизии войти в Гродно, мы также определяем день и час, когда это нужно сделать. За час или два перед вторжением имеет смысл провести бомбардировку оборонительных позиций. А спустя несколько часов после первой атаки — ввести крупные силы пехоты с прилегающих территорий. Благодаря новой системе (которая, кстати, вызвала совершенный восторг среди опытных варгеймеров) атака проходит как по нотам. Впрочем, вполне возможны сюрпризы со стороны противника. Из-за реального времени и густого "тумана войны" порой на поле боя складываются невероятно напряженные ситуации. Представьте себе гигантскую линию фронта, очаги локальных конфликтов, "кулаки" ударных дивизий — и все это в постоянном движении, живет, дышит! RTS для генералов Ставки: дивизия "строится" за три месяца реального времени, апгрейды изобретаются годами, стратегические бомбардировщики пересекают Ла-Манш за несколько часов. Никто не говорил, что будет легко. С другой стороны, эта игра в состоянии заменить вам все остальные.

Полный отчет

Поклонники Hearts of Iron, обитающие в официальных форумах игры, придумали себе утонченное развлечение: писать по итогам очередной партии after action report (AAR), в художественном стиле. Получается диковато, но зато всегда неожиданно. Еще одно развлечение игроков — сообщать разработчикам о найденных ошибках, неточностях и неадекватном поведении ИИ. Увы, код Hearts of Iron нельзя назвать отполированным до блеска. Почти сразу после издания игры в России разработчики опубликовали патч 1.01 (см. на нашем диске), содержащий более 150 исправлений. Именно в таком виде игра будет издана в Европе и Штатах, однако всем совершенно ясно, что работа над проектом еще не завершена. Между тем ропщут лишь самые нетерпеливые. Опытные люди понимают — альтернативы Hearts of Iron сегодня просто нет. Игра, в которой так изящно сочетается историческая достоверность и простота управления, должна быть занесена в Красную книгу и охраняться государством. Как памятник.

игровое железо

Athlon XP 2800+ подтвердил свое воистину «игровое PR-предназначение», наравне конкурируя с высокочастотным Pentium 4!

Системные требования



Все мы, конечно, понимаем, что наиглавнейшим компонентом современного игрового ПК является видеокарта. И какой-нибудь богатырский Radeon 9700 способен вдохнуть жизнь даже в самую посредственную офисную машинку, не так ли? *стр. 134*

К вопросу о многопроцессорности



В нашей тестовой зафиксирован уникальный случай: поступивший на обследование новорожденный с биркой "3,06 ГГц Pentium 4", помещенный в благоприятную среду Windows XP Professional, ведет себя одновременно как две идентичных по характеристикам особи. *стр.136*

Минус двести

Среди главных действующих лиц родной видеокарточной промышленности уже стало правилом выпускать в первую очередь мощнейший продукт в линейке, поражающий воображение рекордными характеристиками и заоблачной ценой. И лишь через месяц-другой, с куда меньшей помпой, представлялась «заторможенная» версия, технически не столь интересная, зато куда более востребованная рынком. *стр.140*



Системные требования

Дмитрий Лаптев

Все мы, конечно, понимаем, что наиглавнейшим компонентом современного игрового ПК является видеокарта. И какой-нибудь богатырский Radeon 9700 способен вдохнуть жизнь даже в самую посредственную офисную машинку, не так ли?

Не уверен

Тем не менее именно сейчас все чаще приходится наблюдать, как прибавка в пару сотен мегагерц на центральном процессоре дает более ощутимый рост "кадросекунд", нежели замена мощной видеокарты на мощнейшую. Разгон же GPU или памяти у флагманских видеокарт давно уже носит справочный характер, поскольку осознанной необходимости в нем не испытывают даже самые упертые особи. Похоже, что тот же Radeon 9700 и его ближайшие коллеги-соперники просто обогнали собственную обслугу в лице ЦП или памяти. Дабы сделать это интуитивное ощущение темой для материала, конкретизируем вопрос: как распределяется вычислительная нагрузка на разные компоненты при всевозможных графических и прочих настройках?

Все отнять

Для начала сбрасываем настройки на минимум. Разрешение — 640x480, размер 32-битных текстур минимальный (опускаться до 16 бит даже ради теста не будем, а вот текстурное сжатие включим). Полноэкранное сглаживание — долой, спецэффекты и шейдеры — туда же. А фильтрация — билинейная? Пожалуй, нет, попробуем трилинейную: визуальное качество от ее присутствия заметно растет, а fps, даже на пожилых компьютерах, страдает самую малость.

В результате Quake 3 уверенно выдает три сотни кадров в секунду на новых видеокартах и последних процессорах, до сотни — на старых, а не столь благодарные ульрасовременные движки выжмут из себя полсотни fps. Это внешние проявления, а что происходит внутри компьютера? В центральном процессоре байты толпятся в основном во внутреннем кэше, объем их невелик, и подкачка из внешней памяти не задерживает процесс. А значит, скорость работы будет зависеть в первую очередь от эффективности процессорного ядра (ALU с FPU), его частоты и, во-вторых, от обоюдной поддержки процессором и приложением расширенных наборов команд SSE, SSE2, 3DNow! и 3DNow! Pro. Видеокарта, казалось бы, дремлет: все текстуры заранее (во время загрузки игрового уровня) перекачаны по AGP-порту в локальную видеопамять; благодаря низкому разрешению раскрашивать экран легко как никогда, оттого поблажка вышла и главному блоку GPU: пиксельный конвейер тоже отдыхает. Но если центральный процессор успевает оперативно обсчитать изменение игровой обстановки, то процессору графическому придется заняться хотя бы геометрией, ведь обсчитывать каркасы объектов, даже для обтягивания убогими текстурами, все равно нужно.

Память и разнообразные шины при таком раскладе почти простаивают, лишь полуэкзотическая Fast Writes своим включением способна поддать жару (она как раз ответственна за прямое взаимодействие CPU и GPU).

Надо делиться

В жизни, конечно, хотелось бы большего визуального комфорта. Посему разрешение увеличиваем по-царски: сразу до 1024x768, сжатие текстур... оставляем, зато сами текстуры выбираем максимального размера, а "схему затенения" и все прочие графические яства, заготовленные разработчиками игры, задействуем по полной программе. Пиксельные шейдеры не



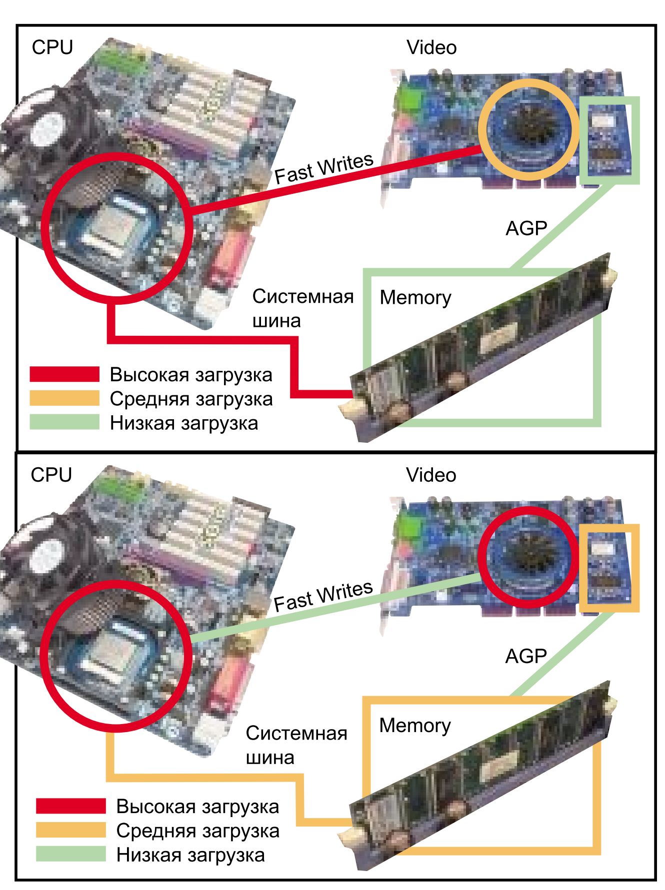
Случай из жизни, когда процессорная мощность особенно необходима.

трогаем, сглаживание тоже. Фильтрация пусть снова будет трилинейной; если же у вас стоит видеокарта из ATI-линейки, скажем, Radeon 7500 (или лучшая), даем зеленый свет ее нечестной, но быстрой анизотропной фильтрации.

Почти все (ну, процентов 90), что имеют показать нам господа разработчики, в таком режиме уже будет явлено на экран. Фотографического качества (вернее, видеозаписи) мы не увидим, но нечто приятное глазу должно получиться.

Нагрузка же распределится следующим образом:

Видеокарта ожидаемо затруднится немалым объемом текстур, хотя они, без сомнения, поместятся в локальной памяти (64 Мбайт видеопамяти, не говоря уж о 128-ми, современным играм пока хватает). Большой объем оперативных данных означает в первую очередь необходимость быстро закачивать их в GPU. За что несет ответственность как сама память, так и соединяющая шина. К счастью, узкое место здесь частично расширяется за счет того же сжатия текстур. Ну и высокочастотная DDR свое дело знает.



Компьютер под нагрузкой в 640x480 точек с минимальным объемом текстур и всего такого прочего.

А здесь загружена современная высокотехнологичная игра в достойном разрешении и с близкими к максимальным графическими настройками (см. описание второй итерации).

Большинство эффектов (рельефное и "зеркальное" текстурирование, использование карт освещенности) требуют объединения нескольких текселей для получения каждого экранного пикселя, что с учетом выросшего разрешения заставит поработать текстурные конвейеры GPU.

ЦП равновероятно может получить как передышку, если вся соль изменений будет в потяжелевших текстурах, которые его нисколько не заботят, так и самолично превратиться в "бутылочное горлышко" — если игровой мир станет сложнее: к примеру, реалистично сымитированный взрыв, с летящими и больно деформирующими окружающую действительность осколками, да на фоне мирно плывущих облачков, способен отвлечь на себя все внимание процессора. Собственно, стоит лишь превратить статичный ландшафт в динамический, как безработным ЦП точно не останется.

В самом же чипе, как и в предыдущем случае, на первое место по востребованности выходит вычислительная мощность ядра, поддержка мультимедийных команд, в меньшей степени — частота системной шины. Тогда как насущной потребности в большом кэше второго уровня нет.

Память тоже не соскучится. Но! Но если мы как минимум используем DDR DRAM и имеем от 256 Мбайт данного ресурса, она, память, имеет полное право пока не беспокоиться.

Ананасы в шампанском

Гулять так гулять: поднимаем разрешение еще на пару ступенек и отключаем текстурное сжатие (оно, согласно распространенному мнению, портит качество текстур, и с этим не поспоришь, но и криминала в DXTC лично я не вижу). Эти нехитрые операции поднимут исключительно нагрузку на видеокарту, и рано или поздно (может быть, в 1280x1024 или 1600x1200 для самых свежих плат) мы гарантированно обнаружим ее потолок. А именно ее максимальный "филрейт", скорость заполнения экрана. Этот показатель касается исключительно GPU (его можно оценить безо всяких тестов, зная тактовую частоту и число пиксельных (текстурных) конвейеров). Увы, в последнее время fillrate практически не растет — увлеченные "реформированием" процессорной архитектуры в сторону большей программируемости, конструкторы вынуждены снижать число конвейеров, дабы не переусложнять чип. Поэтому покорять сверхвысокие разрешения в современных игрошедеврах становится накладно (что, кстати, не самоцель, алгоритмы сглаживания в последних картах работают качественно и быстро, поэтому предпочесть высокому разрешению какой-нибудь FSAA 6x можно уже здесь и сейчас).

А вот активная эксплуатация пиксельных шейдеров и высокие уровни анизотропной фильтрации "удивляют" даже самые крепкие видеокарты. Здесь ничего оригинального сказать не имею, разве что в скобках отмечу, что в чистом виде "шейдеры" проживают лишь в "демках". А в играх дальнейший рост удовольствий визуального характера не мыслится в равной степени как без тех же шейдеров, так и без всамделишной физики, динамического освещения, недюжинного ИИ и еще массы насущных вещей. Так что, видеокарта снова будет отдыхать?

К вопросу о многопроцессорности

Дмитрий Лаптев

В нашей тестовой зафиксирован уникальный случай: поступивший на обследование новорожденный с биркой "3,06 ГГц Pentium 4", помещенный в благоприятную среду Windows XP Professional, ведет себя одновременно как две идентичных по характеристикам особи.

Исходные данные

Именно так. Серверная технология "логической двухпроцессорности" Hyper-Threading, ранее встречавшаяся лишь в ЦП Pentium 4 Xeon, отныне будет трудиться и в категории обиходных чипов — простых Pentium 4. Первый процессор с Hyper-Threading (HT) заодно является и первым ЦП, перешагнувшим трехгигагерцовый барьер. Символично? Не то слово.

Но вот эффективна ли эта технология для наших сугубо специальных приложений? Будем посмотреть...

До сего дня в каждом новом ЦП, попадавшем к нам на тест, мы встречались с первым из двух основных способов увеличения производительности. Этот важный вопрос решался качественным путем за счет совершенствования внутренней архитектуры каждого чипа в отдельности. И, надо сказать, успехи были достигнуты впечатляющие, а процесс продолжается безостановочно. Разработчики методично наращивают тактовые частоты, а отдельные вычислительные блоки и шины в составе ЦП даже умеют обсчитывать/передавать по нескольку порций байтов за один такт. Структура процессоров оптимизируется так, чтобы самые распространенные операции требовали как можно меньше тактов для своего исполнения. Попутно приходится жертвовать скоростью исполнения редких команд, но общую производительность такой трюк все равно поднимает. Были придуманы способы заставить процессор работать даже тогда, когда логика программы требует ожидания других медлительных операций, например, обращения к винчестеру за свежими данными или видеокарте для вывода очередного кадра и т.п. Светлые головы обучили ЦП в такие моменты самостоятельно выбирать последующие команды из программы и реализовывать те из них, для которых исходные данные уже готовы. Результаты накапливаются в особом буфере, и, если истинный ход исполнения программы совпадет с предсказанным, процессор сможет моментально их оттуда извлечь.

Но иногда случается так, что мощности одного, даже сверхоптимизированного, процессора не хватает и приходится пускать в ход второй способ ускорения: привлекать к работе несколько равноправных ЦП. К сожалению, эта очевидная мысль омрачается массой непростых факторов. Два процессора, как нетрудно догадаться, стоят вдвое дороже одного, а сложный многопроцессорный чипсет изрядно удорожает материнскую плату. Двойного же роста производительности не наблюдается практически никогда. Программы начинают сильнее упираться в быстродействие других компонентов, и в первую очередь памяти (если она осталась прежней конструкции). Но даже в тех случаях, когда ограничивающим фактором остаются "мозги", не всегда удается эффективно распараллелить задачу между двумя процессорами. К примеру, цепочка команд, в которой исходные данные последующей команды напрямую зависят от результатов предыдущей, не делится между несколькими исполнителями в принципе.

Учитывая все эти трудности, с прицелом на многопроцессорные системы до сих пор затачивалось лишь серверное ПО, пакеты 3D-моделирования (3D Studio Max, Ligtwave и т.п.) и прочий профессиональный софт, а из обиходных программ — разве что Adobe Photoshop. Все они и впрямь разгоняются на 10-20%+ по скорости, работая на двухпроцессорном компьютере.

Слева от процессора новый чудо-кулер от Intel: с виду неплох, на деле же с его работой справится даже классический вентилятор, издавая при этом заметно меньше посторонних звуков.

А что же наша вотчина — игры? В них ведь даже на первый взгляд можно выделить несколько практически независящих друг от друга, но очень даже падких на вычислительные ресурсы процессов. Обсчет "физики", искусственного интеллекта, первичный расчет каркасов объектов для отправки их графическому процессору и еще много чего остающегося за кадром при серьезной реализации способны поставить на колени любой современный ЦП. Причем все эти потоки можно дробить еще и еще, в пределе моделируя поведение каждого обитателя игрового мира в отдельности (на самом деле это лишь описатель-

ный пример, на практике в каждом случае можно придумать свою, менее очевидную, но куда более эффективную градацию). Похоже, мы могли бы загрузить с десяток процессоров!

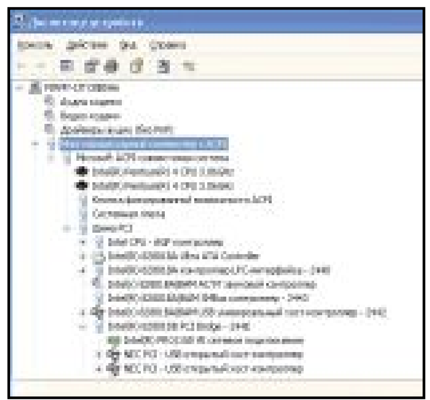
Любопытно, что двухпроцессорный компьютер на базе Pentium III или даже Celeron по сходной цене можно было приобрести уже несколько лет назад. Особое спасибо фирме ABIT, выпустившей тогда недорогую плату с двумя 370-ми "сокетами". Но массовым увлечением такие компьютеры, как и следовало ожидать, не стали. Видимо, тогда еще время не пришло. Может быть, пора задуматься о многопроцессорности сейчас? Intel отвечает утвердительно.

Hyper-Threading

Нет, о двух физических CPU в рядовых ПК речи пока не идет. Суть технологии Hyper-Treading формулируется очень просто: нам предлагается процессор, у которого вместо единственного "заголовка", сообщающего операционной системе о модели установленного чипа и тому подобных вещах, прошито два одинаковых "Architecture State". Операционная система, умеющая работать с несколькими процессорами (важная ремарка!), распознает в таком процессоре два равноправных ЦП и впредь будет стремиться разделить вычисления на два потока и распределить их между новоиспеченными CPU. Кстати, установив два HT-процессора, мы можем получить аж четырехпроцессорную систему!

Но поскольку никаких новых вычислительных блоков в "как бы двухпроцессорные" чипы не добавлено, оба потока команд все равно будут поступать на те же самые исполнительные устройства. Зачем же тогда этот Hyper-Threading вообще понадобился? Здесь уместно вспомнить, что внутренние частоты того же ALU (блока обработки целочисленных данных) в несколько раз выше частоты обслуживающих его схем, вдобавок в любом современном ЦП есть сопроцессор для чисел с плавающей точкой (FPU) и несколько самостоятельных "мультимедийных" блоков MMX, SSE и т.д. Именно ради того, чтобы все это хозяйство не простаивало, и было задумано "интенсифицировать" поток входящих команд.

Разумеется, если все запущенные в данный момент программы оперируют однородными данными (либо тесно между собой связаны и не поддаются расщеплению на два потока), ничего из этой затеи не выйдет. Более того, когда мы имеем дело с настоящей двухпроцессорной системой, то, как минимум, знаем, что даже в самом неблагоприятном случае просто не получим никакого выигрыша. А с Hyper-Threading мы запросто можем и проиграть (впрочем, есть ситуации, когда и настоящая двухпроцессорная система дает отрицательный эффект, но они крайне редки). Например, если два потока начнут активно толкаться в кэш-памяти, подгружая свои данные и претендуя на одни и те же исполнительные блоки. Чтобы избежать такой коллизии, Intel рекомендует перекомпилировать программы с использованием команды halt. С ее помощью можно блокировать один из логических процессоров, и тогда все ресурсы будут по старинке отведены единственному ЦП. Но этого пока никто, конечно, сделать не успел. В будущих же программах можно надеяться и на более тонкую оптимизацию под Hyper-Threading, благо Intel – флагман индустрии, чьи инновации не проходят незамеченными.



Ради возможности продемонстрировать это окошко понимающим родственникам и знакомым стоит купить себе Pentium 4 с HT. Ей-богу.

Но справедливости ради надо отметить, что зримого замедления в тестах и играх от включения HT мы и сейчас не наблюдали. А вот ускорение кое-где проявилось.

Закругляясь с теорией, осталось назвать лишь условия, при которых HT можно активировать. Кроме, разумеется, процессора, необходима плата на чипсете из ряда i845E, i845PE (GE), i850E. Для набора i845G ситуация сложнее – первая его ревизия (A) неспособна дружить с HT, современная же поддерживает. Особо отметим, что потребляемый ток после включения Hyper-Threading значительно возрастает, что может оказаться фатальным для старых материнских плат, спроектированных без должного запаса на будущее; также может пострадать и блок питания, особенно если он уже стар или рассчитан на мощность менее 250 Вт. Наконец, поддержка HT требуется от BIOS материнской платы и операционной системы. Причем из Microsoft-семейства подходят лишь Windows 2000 и XP (они же поддерживают и физическую многопроцессорность).

Ход Athlon'ом

Компания AMD тоже не сидит сложа руки. Она избрала более сложный путь и вместо логических процессоров планирует внедрить в своих "Хаммерах" два полнофункциональных ядра на одном физическом кристалле. Удовольствие не обещает быть дешевым, но если все технологические проблемы решатся, такой "двухпроцессорный процессор", скорее всего, будет работать эффективнее своего "софтового" конкурента. Впрочем, в отрыве от тактовых частот и натурных тестов судить о чем-либо невозможно, а выход этих процессоров в свет случится еще очень нескоро.

Пока же реальным достижением можно назвать появление у привычных нам Athlon XP, начиная с модели с PR-рейтингом 2700+, поддержки 333-мегагерцовой шины (в ближайших планах значится еще и увеличение кэш-памяти второго уровня до 512 Кбайт). Старшей в обновленном ряду пока числится модель 2800+, она и попыталась в нашем тесте составить конкуренцию интеловскому стахановцу.

Как мы тестировали

Процессор Pentium 4 3,06 ГГц получил в свое распоряжение плату Gigabyte GA-8PE667 Ultra на чипсете i845PE, 512 Мбайт памяти Winbond

DIMM DDR400 PC3200, работавшей в нашем тесте на официальной частоте PE-чипсета (333 МГц) при минимальных таймингах. Athlon XP 2800+ приехал к нам в комплекте с платой ASUS A7N8X на чипсете nForce2 (безусловно, достойной отдельного подробного рассмотрения, каковое всенепременно воспоследует) и 512 Мбайт памяти Corsair DIMM DDR400 PC3200, работавшей в тестах также на 333 МГц и примерно тех же минимальных таймингах (насколько позволили установить обладающие разным набором настроек BIOS'ы обеих матплат). Прочие компоненты подобрались одинаковые для обеих систем и состояли из видеокарты Gigabyte MAYA II R9500, винчестера Seagate Barracuda ATA IV 40 Гбайт, звуковой карты Audigy и изрядного количества разного железа, слабо влияющего на результаты тестирования.

Подопытными кроликами служили: синтетический тест PC Mark 2002, архиватор WinRar 2.9, "стискивавший" со средней степенью сжатия файл объемом 128 Мбайт, MP3-компрессор Lame 3.92, упаковывавший 777 Мбайт музыки (с битрейтом 128 Кбит/с). И, конечно же, пакет 3DMark 2001 SE (build 330), из которого были выбраны лишь тесты, напрямую зависящие от производительности ЦП, а именно все игровые: Game1 (Car Chase), Game2 (Dragothic), Game3 (Lobby), Game4 (Nature), а также шейдерные (Vertex, Pixel и Advanced Pixel Shaders). Просто игры были представлены классическим набором из Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001) и Comanche 4. Дополнительно для испытания технологии Hyper-Threading игровые тесты прогонялись на фоне запущенного компрессора Lame. Все тесты исполнялись в разрешении 800x600 точек в 32-битном цвете на максимальных графических настройках, лишь "Команч" летал при 640x480x32 с включенным сжатием текстур.

Исходя из специфических требований HT-процессора к операционной системе на ее роль как нельзя лучше подошла наша традиционная Windows XP Professional с приуроченным первым "сервис-паком".

специальный приз

Intel Pentium 4 3,06 ГГц

Цена $710

Тактовая частота 3060 МГц

Эффективная частота системной шины 533 МГц

Разъем Socket 478

Кэш первого уровня 8 Кбайт/12000 команд

Кэш второго уровня 512 Кбайт

Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2

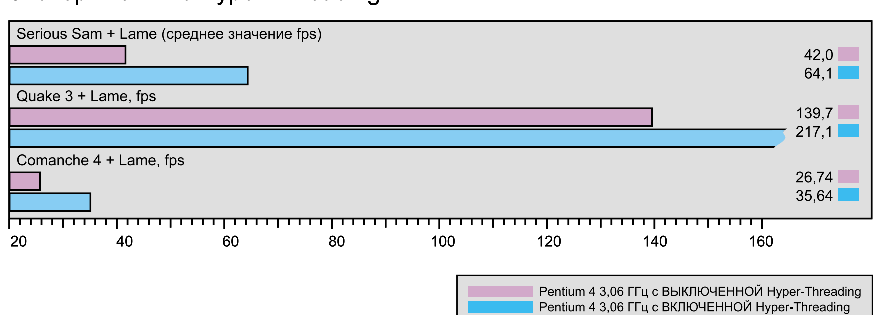
итоговый рейтинг **4,5**

Ничего оригинального по поводу производительности мы сказать не имеем — она высока и ожидаема от 3-гигагерцовой числодробилки. Поэтому прокомментировать стоит лишь работу Hyper-Threading. Как и предполагалось, ощутимого результата в теперешних программах раздвоение процессора не обеспечивает. Лишь Windows заработала чуть плавней, хотя за достоверность ощущений трудно поручиться, ведь столь мощный процессор даже в одиночку просто обязан работать без запинки. Кстати, о Windows. Смена ядра на многопроцессорное в XP упрощена до предела, в "Системе" достаточно лишь обновить драйвер к устройству под названием "Компьютер". Очень удобно.

Следуя рекомендации Intel, мы измерили скорость в многозадачном режиме, запуская игры на фоне ресурсоемкой процедуры — MP3-кодирования. Как видите, эффект есть, и он велик. В таком же режиме на компьютере без HT возникали совершенно не совместимые с жизнью "затыки" в обновлении картинки, играть было просто невозможно. Посему, если вы всегда мечтали архивировать файлы, сканировать антивирусом диски, подбирать с помощью "крэкера" пароли или искать инопланетные цивилизации, участвуя в каком-нибудь проекте распределенных вычислений... и параллельно со всей этой фоновой свистопляской еще и с комфортом играть, то процессор с Hyper-Threading — это именно то, что вам нужно. В остальных же случаях, даже потенциально многопоточных, дела пока обстоят гораздо хуже. Так, например, Photoshop с включенным HT действительно заработал по-другому... Но разные фильтры накладывались с разным отклонением от исходной скорости (как в положительную, так и отрицательную сторону), и, увы, итог оказался не в пользу Hyper-Threading, хотя проигрыш невелик: всего лишь в пределах процента.

Не в последнюю очередь нас интересовал и нагрев столь высокочастотного чипа. И он оказался умеренным, "родной" интеловский кулер необычного турбинного дизайна (кстати, довольно шумный), что прилагался в комплекте с процессором, справлялся с охлаждением шутя и оставался прохладным. Сменив его на обычный тихий "боксовый" агрегат, прилагавшийся к Pentium 4 2,4 ГГц, мы и тут не зафиксировали ни малейших признаков перегрева.

Эксперименты с Hyper-Threading



Vertex Shaders, fps
163,1
163,0
162,5

Pixel Shaders, fps
158,4
158,3
160,6

Advanced Pixel Shaders, fps
126,0
126,0
126,4

Serious Sam (среднее значение fps)
78,0
77,6
51,1

Serious Sam (минимальное значение fps)
50,9
50,5
33,8

Quake 3, fps
253,3
252,3
252,2

PCMark2002 - CPU
7609
7620
6828

WinRar, мин
2:31,75
2:28,88
2:58,81

Lame, мин
3:55,72
3:55,10
4:38,31

3DMark 2001 SE, общий балл
12373
12531
12787

Game1, fps
149,4
168,8
175,0

Game2, fps
208,2
207,6
207,8

Game3, fps
189,3
187,0
189,4

Game4, fps
71,5
71,6
71,7

Pentium 4 3,06 ГГц с ВЫКЛЮЧЕННОЙ Hyper-Threading
Pentium 4 3,06 ГГц с ВКЛЮЧЕННОЙ Hyper-Threading
Athlon XP 2800+



AMD Athlon XP 2800+

Цена $397
Тактовая частота 2250 МГц
Эффективная частота системной шины 333 МГц
Разъем Socket A
Кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд
Кэш второго уровня 256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, 3DNow!, 3DNow! Professional

итоговый рейтинг 4,6

Итак, топ-процессор от AMD. В первых строках посвященного ему пламенного спича хочется высказать крайнюю озабоченность по поводу его неспешного продвижения на рынок. В рекламном проспекте, изданном аж в начале октября, сообщается, что в ноябре ЦП можно будет купить у отдельных OEM-производителей "как игровой процессор" (что бы это ни значило), а массовые поставки начнутся с Нового года. На самом же деле пока в продаже присутствуют лишь модели с рейтингом до 2200+ включительно.

Ну а что собственно тест? А то, что Athlon XP 2800+ подтвердил свое воистину "игровое PR-предназначение", наравне конкурируя с высокочастотным Pentium 4! А если учесть еще и неслабую разницу в ценах, приходится признать, что, несмотря на отсутствие оригинальных новшеств, этот чип самый подходящий кандидат для "Нашего выбора" на данном временном отрезке.

Отрадно, что тепловой режим нового чипа остался на уровне примерно Athlon XP 2200+ (это достигнуто благодаря оптимизации внутренней структуры; напряжение питания, техпроцесс и прочие параметры не изменились). Поэтому никаких суперкулеров покупать не придется, хотя медная вставка в основании по-прежнему желательна для эффективного теплоотвода от маленького по площади чипа.

Поставить процессор с 333-мегагерцовой шиной сейчас можно на платы с чипсетами VIA KT333, KT400 и, само собой, nvidia nForce2. К сожалению, в случае с KT400 придется пожертвовать 400-мегагерцовой частотой для памяти, выставив синхронные с шиной 333 МГц. Но это не повод расстраиваться даже владельцам модулей DDR400, ведь, понижая частоту, можно слегка ужать тайминги. На чем и отыграться.

Спасибо! *Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность московским представительствам компаний Intel (www.intel.ru) и AMD (www.amd.ru) за предоставленные для тестирования процессоры.*

Минус двести

Дмитрий Лаптев

Среди главных действующих лиц родной видеокарточной промышленности уже стало правилом выпускать в первую очередь мощнейший продукт в линейке, поражающий воображение рекордными характеристиками и заоблачной ценой. И лишь через месяц-другой, с куда меньшей помпой, представлялась "заторможенная" версия, технически не столь интересная, зато куда более востребованная рынком.

Дешевые понтоны

Так случилось с nvidia-шедевром GeForce4 Ti, когда с момента выхода двух старших моделей Ti4400 и Ti4600 до появления в свободной продаже "народной" Ti4200 прошло больше двух месяцев. И где же теперь эти старшие модели? Официальная позиция такова: 4400-я снята с производства из-за отсутствия спроса; Ti4600 пока штампуют для ортодоксальных поклонников 3D, но даже в зажиточном забугорье ажиотажного спроса на такие продукты отчего-то не наблюдается.

Зато карты на GeForce4 Ti4200 востребованы и даже развиваются — к примеру, за счет выпуска разогнанных версий с экзотическим охлаждением, вплотную приближающихся по производительности к той же Ti4600. А nvidia уже официально отчиталась о готовности своего GeForceFX (прежде известного как NV30) и даже продемонстрировала его в действии. Правда, рабочие образцы, по состоянию на начало декабря, существуют лишь в единичных экземплярах и недоступны даже для тестирования. Но ко времени, когда спрос на тот же Ti4600 окончательно иссякнет, они, несомненно, будут вовсю продаваться. По цене менее 600 евро, как это сейчас модно декларировать. Причем, есть подозрения, что значительно менее этих шестисот.

А пока петарды рвутся в лагере канадского чипмейкера — компании ATI, которая за отчетный период привлекала к себе внимание по гораздо большему числу поводов. Загибаем пальцы:

1. Выпущен Radeon 9500 — самый дешевый чип в линейке Radeon 9x00, конкурент GeForce4 Ti4200 с поддержкой DirectX 9.0, если быть кратким. Частоты снижены до 275 МГц на движке и 540 — для памяти. Против 300/600 МГц у Radeon 9700, не говоря уж о 325/620 МГц у старшей Radeon 9700 Pro-версии. То есть гипотетически можно ожидать довольно приличное торможение — простительное, впрочем, если учесть поправку на возможный разгон. Большее опасение вызывает урезанная вдвое — до 128 бит — шина, и уже совсем неподдельный ужас — сокращенное вдвое же число пиксельных конвейеров. Учитывая, что и Radeon-то 9700 не смог в нашем тесте похвастаться избыточной скоростью закраски (fillrate), за которую и ответственны эти конвейеры, есть все основания опасаться, что замедление на традиционных и шейдерных задачах у Radeon 9500 окажется нешуточным.

Впрочем, если блокировка сделана через BIOS, есть шансы дождаться альтернативной "взломанной" прошивки. Но надежд на это, если честно, мало. Любопытно, что на данный момент карты на Radeon 9500 похожи на уже виденные нами 9700-е как две капли воды. Пока ATI не сконструировала особый удешевленный дизайн, есть вероятность приобрести плату с отличным разгонным потенциалом. Первоначально планировалось выпускать карты только с 64 мегабайтами памяти, но это ограничение было тут же нарушено, причем самым близким к ATI сборщиком плат — фирмой Sapphire, спустившей со стапелей плату со 128 Мбайт памяти и полноразмерной шиной шириной 256 бит! Разумеется, на цене карты "усовершенствование" тоже отразилось.

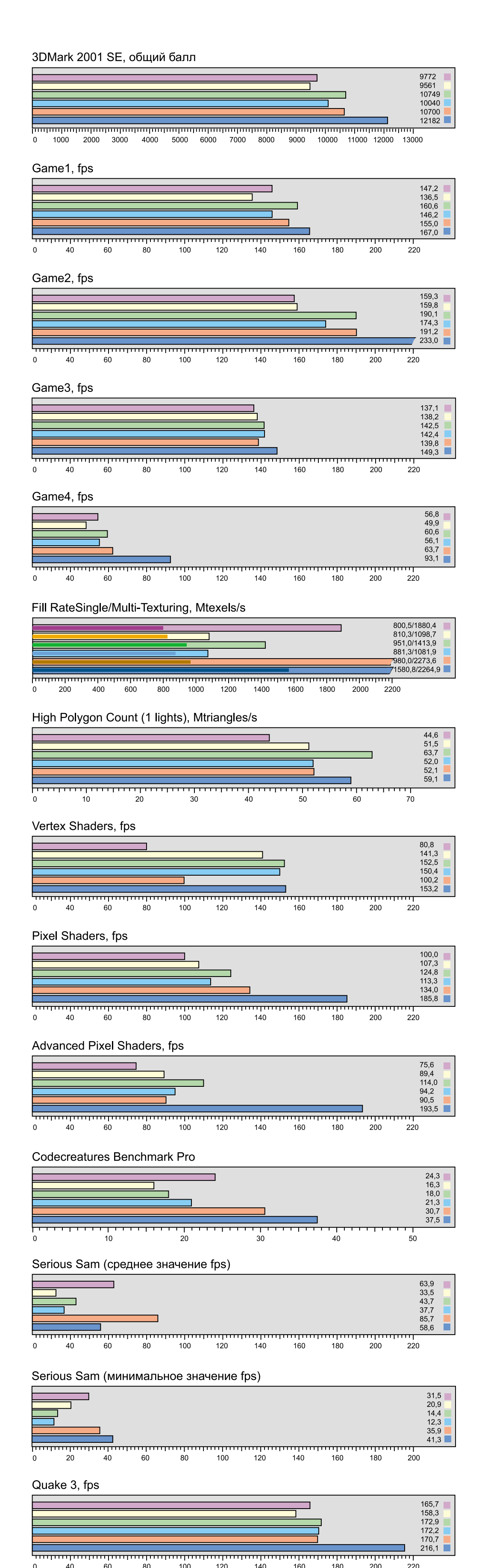
2. Выведен в люди (но еще не достиг наших северных территорий) Radeon 9500 Pro с частотами 275/540 МГц, 256-битной шиной и, главное, восемью пиксельными конвейерами — как у Radeon 9700! Несмотря на то что рекомендованная цена на такие платы — $199, почти наверняка они будут стоить поначалу дороже любой фирменной карты на GeForce4 Ti4200. Впрочем, цены — самая неблагодарная тема для прогнозов...

3. Наконец появился первый релиз-кандидат DirectX 9.0, на что ATI немедленно отреагировала выпуском соответствующих драйверов. На них мы и тестируем сегодняшние карты. Это приятно, но пока ровным счетом ничего полезного не дает, так как ни игры, ни тесты новых функций не поддерживают. Что вполне естественно. Тем не менее самое время морально приготовиться к тому, что нас ждет в ближайшем будущем, и сравнить восьмую и девятую версии мультимедийной библиотеки.

DirectX 9.0

Нововведений, к которым мы столько готовились, и даже уже подсмотрели реализацию одного из них (карты смещения) в фирменном демо к плате Matrox Parhelia, немного:

а) Данные для текстур, буфера кадра, а также пиксельных конвейеров теперь могут быть представлены в формате 64 и 128 бит с плавающей точкой. Столь высокая точность в представлении цвета сама по себе малопо-



лезна, поэтому такие данные будут использоваться лишь в тех случаях, когда они многократно преобразуются (и прежде искажались из-за погрешностей округления "до целого"). А на экран (точнее, в RAMDAC видеокарты) по-прежнему будет поступать уже округленный конечный результат в старом RGBA-формате (по 8 бит на каждый цветовой компонент плюс 8-битный — на канал прозрачности).

б) Вершинные шейдеры представляют собой микропрограммы, исполняемые непосредственно графическим процессором, следовательно, растут они, как и подобает программной сущности, "вширь". В DirectX 9.0 разработчики смогут программировать шейдеры длиною до 256 команд, до этого же числа выросло количество регистров, отводимых под константы, кроме того, разрешены условные переходы, циклы и даже подпрограммы внутри одного шейдера.

в) Учитывая, что программировать на низком уровне — малоприятное занятие, от которого современные разработчики уже попросту отвыкли, для написания потяжелевших шейдеров предлагается несколько С-подобных языков высокого уровня. Может быть, теперь и сами шейдеры будут охотнее и творчески использовать? Хочется надеяться.

г) Пиксельные шейдеры тоже количественно подросли. За один проход ускорителя теперь могут исполняться до 64 команд, против 8 в предыдущей версии. GPU-блоки, исполняющие шейдеры, представляют собой полноценные процессоры (их число равно числу пиксельных конвейеров, именно по этой причине возникла необходимость экономить на количестве конвейеров в Radeon 9x00). Длинные шейдеры позволяют сделать более сложные эффекты, и с их помощью можно нарисовать даже очень сложную сцену всего за один или два прохода ускорителя, что, безусловно, выгодно.

д) Тесселяция треугольников N-патчами с использованием карт смещения. Столь внушительное название носит технология отрисовки сложного рельефа, о которой мы уже рассказывали в отчете о тестировании GPU Parhelia-512. Вкратце напомню, что до сих пор структура (или материал) поверхностей передавалась исключительно с помощью "игры света и тени", а соответствующие рельефные текстуры (bump map) использовались лишь при расчете освещения. К сожалению, такая поверхность при ближайшем и придирчивом рассмотрении теряет реалистичность. Поэтому в новых текстурах смещения будет честно сохраняться геометрия поверхности (для каждой "впадины" и "бугра" будет задана высота). А плавным сглаживанием этого ландшафта будет заниматься все та же N-Patches, знакомая многим по ее фирменной реализации в технологии Truform еще в прежнем поколении карт ATI.

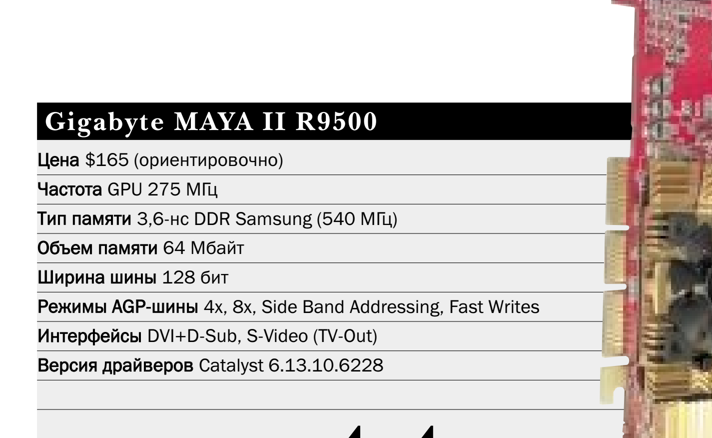
Gainward GF4 Ti4200 Ultra/750XP
Gigabyte MAYA II R9500
Gigabyte MAYA II R9500 (overclocked)
Sapphire Atlantis Radeon 9500
Gainward GF4 Ti4600 Ultra/750XP
Sapphire Atlantis Radeon 9700 Pro

Как мы тестировали

Все карты устанавливались в компьютер с материнской платой Gigabyte GA-7VAXP на чипсете KT400, процессором Athlon XP 1700+, 256 Мбайт DDR-памяти PC3200, винчестером Seagate Barracuda ATA IV объемом 40 Гбайт и звуковой картой Creative SB Audigy.

Набор тестов, запускавшихся в операционной системе Windows XP Professional, оставлен без изменений. Впрочем, одна новинка — утекшая в Большую Сеть альфа-версия DOOM III — все-таки была опробована в качестве бенчмарка, но, ввиду ее крайней сырости, всерьез сводить результаты в таблицу и делать по ним далеко идущие выводы мы не рискнули.

Итак, в OpenGL работали не покладая полигонов: Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001) и Comanche 4. В DirectX надрывался старина 3DMark 2001 SE (build 330) и игровые тесты из него: Game1 (Car Chase), Game2 (Dragothic), Game3 (Lobby) и Game4 (Nature), а также синтетические тесты на скорость заполнения сцены (fillrate), эффективность работы T&L-блока (тест High Polygon Count) и исполнения вершинных и пиксельных шейдеров (Vertex, Pixel и Advanced Pixel Shaders). Настройки качества выставлялись на бескомпромиссный максимум, сжатие текстур и синхронизация с частотой кадров отключались, использовался только 32-битный цвет.



Gigabyte MAYA II R9500

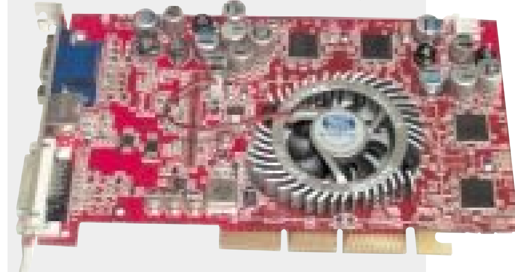
Цена	$165 (ориентировочно)
Частота	GPU 275 МГц
Тип памяти	3,6-нс DDR Samsung (540 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Ширина шины	128 бит
Режимы AGP-шины	4x, 8x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	Catalyst 6.13.10.6228

итоговый рейтинг **4,4**

Sapphire Atlantis Radeon 9500

Цена	$190 (ориентировочно)
Частота	GPU 275 МГц
Тип памяти	3,6-нс DDR Samsung (540 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Ширина шины	256 бит
Режимы AGP-шины	4x, 8x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	Catalyst 6.13.10.6228

итоговый рейтинг **4,4**



Карта с золотистым радиатором выглядит очень приятно и даже фотогенично. Собственно, дизайн кулера — и есть единственная деталь, отличающая внешне эту плату от любой другой на Radeon 9500 или 9700. Жаль лишь, что аппаратный мониторинг с интеллектуальным контролем частоты вращения, некогда так нам приглянувшийся на гигабайтовских платах времен Radeon 8500, покамест не реализован (очевидно, просто было не до него, а в стандартном дизайне карты от ATI таких "мелочей" изначально не предусмотрено). Между тем потребность в управлении кулером есть, я бы даже сказал — насущная, поскольку шум от него (равно как и от референсного на картах самой ATI) нешуточный.

Что касается производительности, то позволю себе только один комментарий к результатам тестов. Падение по сравнению с той же Gigabyte MAYA II на Radeon 9700 Pro налицо и даже несколько больше, чем ожидалось. Была мысль, что, имея на руках результаты того же GeForce4 Ti4200, ATI "смоделирует" характеристики своего чипа так, чтобы везде слегка обгонять его, благо, глядя на результаты Radeon 9700, в возможность этого легко верилось. Впрочем, вероятно, в уме у канадских инженеров был другой конкурент, скажем, GeForce4 MX460, но тогда возникает претензия к ценам. Платить за поддержку DirectX 9.0 в бюджетных картах сейчас найдется не так уж много желающих, тем более что в играх, которые будут использовать этот API, непременно будет востребована недюжинная мощность в классическом ее понимании.

Для усеченных версий всегда бывает интересно выяснить разгонный потенциал. Не удастся ли нам, купив карту за полцены, превратить ее в полноценную? Не удастся (достаточно вспомнить заблокированные конвейеры и урезанную шину), но частотным разгоном побалуемся сполна. Без дополнительного охлаждения удалось достичь устойчивой работы и прогнать все тесты на частотах 371 МГц для чипа и 634 МГц — для памяти. Это не опечатка, для GPU пришлось даже поднять верхнюю границу допустимых разгонных частот в PowerStrip (использовалась версия 3.20), и сбои начались только на 378 МГц. Тесты разогнанной карты отчасти скрасили разочарование от работы на штатных частотах (местами она обогнала даже GeForce4 Ti4600!). Честно говоря, я просто не припомню случая, чтобы какая-нибудь плата до сего дня демонстрировала похожий разгонный потенциал! Это, не иначе, сказалась урезанная архитектура в сочетании с полноценной разводкой платы и использованием "взрослых" GPU — под кулером все тот же чип R300, собственной персоной.

Тот самый, вышеупомянутый, Radeon 9500 "почти Pro". Для абсолютного 9700-го счастья не хватает лишь четырех конвейеров. Но, как видите, и полноценная шина взамен урезанной чего-то да стоит, именно она помогла этой карте более чем уверенно конкурировать с Ti4200. А с учетом разгона — и с Ti4600 (он удался в тех же пределах, что и у гигабайтовской карты, и дал пропорциональные результаты). Кстати, кулер в форме турбинки, несмотря на скромные размеры, оказался весьма эффективным, хотя также далеко не бесшумным.

Сообразно сказанному резюмируем: Sapphire Atlantis Radeon 9500 со 128 мегабайтами на борту — отличная карта, заслуживающая ровно той же оценки, что и предыдущая, но не выше — потому что возросшая скорость компенсируется прибавкой к цене.

И, наконец, о DOOM III. Увы, обе карты так и не сумели показать в игре свыше 10 fps (Map1, уровень детализации Defaults), даже в самых простых эпизодах. В то время как Radeon 9700 разгонялся до 30+ fps. Тем не менее возьму на себя смелость предположить, что к моменту выхода игра будет работоспособна на видеокартах уровня участниц нашего сегодняшнего обзора. Скорее всего.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает сердечную благодарность компании Gigabyte (www.gigabyte.ru) и лично Мэй Чен (May Chen) за предоставленную для тестирования суперкарту Gigabyte MAYA II R9500. Та же самая редакция выражает искреннюю признательность компании "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru) и московскому представительству компании Sapphire (www.sapphiretech.ru), которые позволили нам с удовольствием протестировать сверхплату Sapphire Atlantis Radeon 9500.*

К оружию, к оружию!

The Lord of the Rings: The Two Towers

www.ea.com/eagames/official/lordoftherings/home.jsp

платформа: PlayStation 2

разработчик: Stormfront Studios (www.stormfrontstudios.com)

издатель: Electronic Arts (www.ea.com)



Каким местом думала Electronic Arts, отменяя PC-версию The Two Towers (TTT), лично мне решительно непонятно. Не соверши крупнейший издатель компьютерных игр столь опрометчивого поступка, Vivendi Universal не смогла бы заработать на своей безыдейной поделке Fellowship of the Ring (FoTR) и десятой доли тех денег, которые достались ей в результате естественной, почти инстинктивной реакции игрового люда на торговую марку The Lord of the Rings. Заявляю об этом, будучи полностью уверенным в своей правоте, ибо от прямых фактов никуда не деться: в североамериканских и европейских "продажных" чартах приставочные версии TTT и FotR друг с другом практически не конкурируют, как не может Metal Gear Solid соперничать со, скажем, K. Hawk: Survival Instinct, ибо на каждый выпад FotR, призванный продемонстрировать ее недюжинный (и, увы, чисто гипотетический) игровой потенциал, TTT разражается недетским комбо из колюще-режущих, милосердно молниеносных и зачастую смертельных ударов.

Ушки на макушке

Из всех протагонистов TTT не ищущему легких путей поклоннику beat'em up'ов наиболее симпатичен востроухий Леголас. Да, шустрый паренек серьезно проигрывает в силе своим товарищам, но как же эффектно смотрятся все его перформансы! Мощным вертикальным ударом разбить противнику щит, наподдать короткой комбо-серией и, за какую-то долю секунды достав лук, всадить в падающее и уже бездыханное тело огненную стрелу, разом подняв ранг очередного убийства с "Good" до "Excellent". Дослужившись до фиолетовых стрел, которые прошивают врагов насквозь, встречать каждый этаж кажущегося поначалу непроходимым бонус-уровня в Ортанке "пулеметным" залпом, выносящим от трети до половины нападающих еще до того, как они успеют пошевелиться. Уйдя в глухую защиту, кружиться волчком, отбивая прилетающие по вашу душу стрелы и удары, чтобы в редких паузах вскинуть лук, пробить горло подбежавшему орку, врезать что есть мочи замахнувшемуся урук-хаю и добить, красиво крутанув в воздухе двумя укороченными мечами.
Хотя те же самые уровни гораздо легче проходятся кряжистым Гимли, чей топор моментом превращает попавших под удар несчастных в лепешки, или Арагорном, который размахивает мечом так, будто всю жизнь играл исключительно в лаун-теннис. Жертвы рассыпаются на кусочки, испытывают на себе священную берсеркерскую ярость ошалевших от непрерывного массакра героев, умирают бесславно, умирают красиво, умирают толпами, десятками, сотнями и даром что не тысячами. Откровенно говоря, описать The Two Towers более-менее связно не получается ни при каких раскладах. В голове звенит сталь, свистят стрелы, рычат пещерные тролли и взрываются бочки с порохом, а перед глазами стоит сеча во внутреннем дворе ворот Хорнбурга (при известном везении здесь можно разом набрать пару уровней) и вспоминаются отчаянные попытки не допустить врага на стены крепости, пиная приставленные к ним лестницы и без конца умерщвляя все прибывающих и прибывающих гостей.

Дальняя родня

Пройдя TTT всеми персонажами, по третьему разу пересмотрев отрывки из киношных "Двух крепостей" (которые здесь исполняют роль заставок, плавно и почти незаметно переходящих сначала в отрендеренные ролики, затем в cut scenes, а следом — непосредственно в игру), изучив допматериалы из разряда "Что думает Орландо Блум о процессе создания видеоигры" или "Как мы старались не отступить от первоисточника при создании уровней" и, разумеется, открыв бонусного персонажа (на приставках обожают это понятие) Исилдура, с изумлением ощущаешь, что по остаточным эмоциям The Two Towers очень даже смахивает на Diablo.
Причем не только и не столько схожим игропроцессом, который густо замешан на постоянном ожидании следующего уровня, изучении новых навыков и комбинаций, собирании пузырьков со здоровьем и бесконечным истреблением нечисти, а чем-то трудноуловимым, вечным и насквозь пропитанным адреналином. Другие акценты, разные (на бумаге) жанры, даже рядом не стоящие по рангу и мастерству разработчики (созданием TTT занималась Stormfront Studios, повинная в рождении Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor), а сходство — разительное. Скажите, разве так бывает?

P.S.

В конце титров появляется надпись: "The Return of the King. Coming Soon 2003". Вот оно – настоящее счастье.